hobbyte's

2HD GAMES MAGAZINE

SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PREȚ LEI 790

NR. 1/1994

TAIPAN

TIE FIGHTER

CAVEMAN NINJA

RETURN TO ZORK

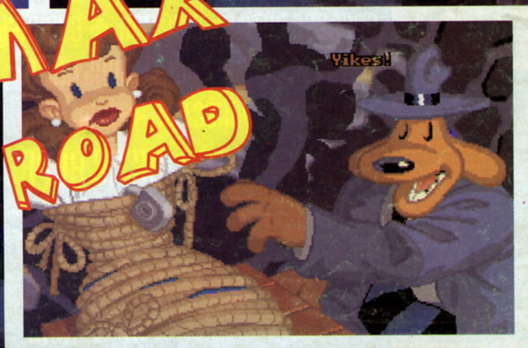
COLONEL'S BEQUEST

THE FURY OF THE FURRIES

SI MULTE, MULTE, ALTELE...



SAM & MAX HIT THE ROAD



CUPRINS

director: Marius Costineanu
redactor şef: Florin Ghidrăşeanu (GF SOFT)
redacţia: Cătălin Ceraru (CODE CRACKERS)
Marius Matei (2M)
Marius Marin (SS SOFT)
Pablo (Our dog)
ADRESA: CP. 162 OF.POST. 69 BUCUREŞTI
REDACŢIE: TEL./FAX : 311.34.13
DIFUZARE: TEL. : 6410280
PRODUS DE B.T.C.

V-AM PRINS, VRĂJITOARELOR !!!

Ei bine, dacă ai ajuns pînă aici, înseamnă că te-ai scotocit bine prin buzunare după mărunţiş şi ai cumpărat prima publicaţie de jocuri pe calculator demnă de acest nume. Eşti mîndrul posesor al numărului UNU al revistei HOBBYTE'S.

Nu ai dat nici un bănuţ degeaba, te asigur de asta. De altfel vei vedea şi singur în paginile următoare că ne-am propus să facem o treabă serioasă, din ce în ce mai serioasă cu ajutorul tău. Dacă ai probleme cu vreun joc, scrie-ne; dacă nu găseşti soluţia în Rex Nebular sau în Freddy Pharkas Frontier Pharmacist, dacă nu ştii cum se pot face 1600 de puncte pe ultimul nivel în Dune II, sau cum să cîştigi pe nivelul "impossible" în Master of Orion, scrie-ne. Scrie-ne de asemeni şi ceea ce ştii, dacă noi nu ştim te aşteaptă numeroase surprize. (Cu bunăvoinţa Tipografiei, de două ori pe lună...)

Să fim bine înţeleşi ! În aceasta revistă vei găsi jocuri, jocuri şi iar jocuri. Sîntem o gaşcă destul de plicticoasă; jucăm jocuri, gîndim jocuri, mîncăm jocuri şi dormim jocuri. Aşa că rămîne destul de puţin timp pentru altceva. Nimic pentru politică, nimic pentru sport. Mă rog, nu e vina noastră că în Civilization trebuie să alegi între republică şi monarhie, nici că în World Cup Soccer America '94 trebuie să ştii noul regulament FIFA.

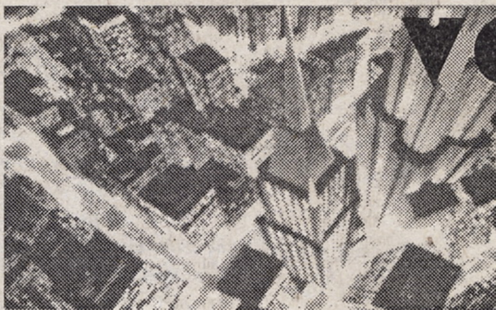
Nu mai avem însă timp de pierdut cu tine, ne aşteaptă un SAVE la Space Quest V, unul la Pirates Gold şi ultimul etaj la The Legacy.

Aşa că aştep-tăm să ne scrii, să ne dai un tele-fon, să ne baţi la Mortal Kombat...

REDACŢIA



CORESPONDENTA DIN LAS VEGAS



Orașul LAS VEGAS este templul jocului video. În fiecare an el găzduiește show-ul consumatorilor de produse electronice. Un salon consacrat tuturor inovațiilor electronice de ultimă oră în materie de hi-fi, video, jocuri și multimedia. Pentru trimisul special al revistei HOBBYTE'S, scopul era clar: să descopere cu orice preț viitoarele hit-uri 94, fără să uite să se învârtă pe la toate standurile salonului pentru a descoperi mașinile informatice (computere, console etc.) care vor invada piața peste câteva luni... El s-a întors la redacție cu valiza plină de materiale, pregătit să facă un reportaj care să umple golul de informații care domnește la noi cu privire la noutățile soft și hard de ultimă oră.

HARDWARE: NIMIC NU CONTEAZĂ MAI MULT !

Panică la bord! De mai multe luni, piața se simplifică la o urcare în forță a PC-ului și a consolelor NINTENDO și SEGA. Numai că: după 3DO și după ATARI, iată că SONY, SEGA și NINTENDO anunță acum alte noi ~promotions~...

În acest timp, de cealaltă parte, compania Philips lansează în sfârșit consola CD-I !

VALORILE SIGURE

Nu există nici o îndoială pe care pot să o am asupra mașinilor informatice ale momentului, exposanții C.E.S-ului fiind foarte clari și la subiect. În această privință există o dominație totală a PC-ului. Nici vorbă de AMIGA... nici măcar nu s-a pomenit de ATARI ST... pe scurt, este un monopol total. Configurațiile sunt din ce în ce mai puternice. Marea majoritate a softului fiind prevăzut pentru 486 în timp ce ORIGIN, tot mereu înaintea timpurilor sale, prezintă deja două jocuri pentru care este recomandabil să ai un PENTIUM (586).

AU APĂRUT DEJA JOCURI PREVĂZUTE PENTRU PENTIUM

CD-Rom-ul va avea în sfârșit programe realizate special pentru el...S-a terminat cu adaptările facute în grabă, posesorii de CD-Rom vor fi deci în al nouălea cer! Singurul dezavantaj este că prietenii noștri americani au tendința să favorizeze produsele pentru CD-Rom-uri cu minim dublă viteza. Ne vor îmbolnăvi iar cu produse care nu vor rula corect pe ~micuțele~ configurații 486 DX33 cu un CD-Rom simplă viteză. Din fericire editorii europeni sunt aici, la târgul de la Las Vegas, cu un soft mai adaptat la realitațile pieței noastre. Macintosh își urmează și el drumul său sigur beneficiind acum de toate genurile de jocuri. Cele mai bune jocuri care sunt adaptate pentru Mac și CD-Rom Mac sunt acum din ce în ce mai numeroase. Cu atât mai bine!

SEGA MERGE PE URMELE LUI NINTENDO

În ceea ce privește consolele, se vede clar... SEGA merge pe urmele lui NINTENDO. La SEGA, se fac inovări la tot pasul. Jocurile Megadrive sunt de o calitate din ce în ce mai surprinzătoare, cu un Sonic 3 mereu mai nebun și un Virtua Racing de-a dreptul dezarmant echipat cu DSP. Mai este și Mega CD-ul, al cărui succes în Statele Unite este fenomenal, care propune jocuri și mai nebune printre care foarte simpaticul Ground Zero Texas realizat de Sony Imagesoft. În același timp la Nintendo, sistemul Super Nintendo prezintă câteva jocuri bune, dar nimic cu adevărat revoluționar. În sfârșit, CD-I-ul surprinde prin lansarea sa neașteptată în Statele Unite. Până acum, mașina era subestimată de ansamblul de profesioniști dar odată cu sosirea cartușului Digital Video (pentru mai multe amănunte citește articolul despre FMV) și a primelor filme, CD-I-ul se vinde acum în masă. Dintr-o dată, producătorii îl privesc mai cu atenție și jocurile de calitate încep să curgă. Philips, care avea de data asta un stand chiar în mijlocul producătorilor de jocuri și nu în partea rezervată multimediei, se zbate să impună CD-I-ul. Consola CD-I, mai ieftină ca mașina de bază, trebuie să iasă în '95. Producătorii încep deja să adapteze cele mai bune jocuri pentru ea. Virgin a adaptat deja o versiune a jocului Eden realizat de Cryo și a anunțat alte două proiecte pentru viitor. Și pentru că am amintit mai devreme de Digital Video, Philips a semnat un acord cu MG care devine, după Paramount, al doilea producător video care propune catalogul său formatului Digital Video. CD-I a ~decolat~ deja în Statele Unite... și trebuie în curând să explodeze și în Franța. Pe la noi... poate secolul următor.

MICILE NOUTĂȚI

Anul 94 va marca cu siguranță marea întoarcere a lui ATARI pe piața jocurilor video. În primul rând pentru că de mult timp nu a mai apărut la un stand de constructor în cadrul târgului și în al doilea rând pentru că noua consolă Jaguar scoasă pe piață începe să convingă un număr din ce în ce mai mare de producători de soft. Puterea mașinii este indiscutabilă și unii se amuză spunând că NINTENDO ar face bine dacă ar cumpăra noua consolă ATARI... În plus compania anunță apariția în cursul anului curent a extensiei CD-Rom dublă viteză și, țineți-vă bine, a căștii de realitate virtuală!

PRODUCĂTORII DE SOFT CRED ÎN SFÂRȘIT ÎN JAGUAR...

Oricare ar fi lista producătorilor care dezvoltă softul pentru JAGUAR ea se mărește din nou odată cu sosirea celor de la 21st Century Software, Accolade, Anco, Interplay, Loriciel, Microid, Microprose, Millennium, Titus, Ubi Soft, Virgin, 3D Games, Activision, Gremlin, ID Software, Krisalis, Maxis, Ocean, Silmarils, Tiertex și US Gold. Se speră că ei vor produce jocuri care vor exploata și mai mult posibilitățile consolei... Trebuie să mărturisesc că producțiile Atari nu sunt prea convingătoare, un exemplu convingător este jocul Alien vs Predator. În același timp Atari este foarte încrezătoare (campania lor publicitară este foarte agresivă) iar vânzările, atât în Statele Unite cât și în Franța, confirmă acest lucru. Se poate conta totuși pe Jaguar în '95.

DOAR 12000 DE CONSOLE 3DO VÂNDUTE ÎN STATELE UNITE

Situaţia în cazul consolelor 3DO este puţin mai confuză. Majoritatea specialiştilor rămân contrariaţi în faţa rezultatelor proaste ale acestei console scoasă de Panasonic (12.000 vânzări în Statele Unite, aproape nesemnificativ)' şi calitatea incontestabilă a ei. Din fericire multe aplicaţii, dintre care unele sunt cu adevărat somptuase au fost realizate pentru 3DO. Panasonic mai anunţă apariţia din primavară a consolei şi în Europa de vest (în afară de Franţa) şi în Japonia, în versiunea Pal. (Consola SANYO trebuie să apară în Japonia în vara asta iar consola AT&T în Statele Unite, la sfârşitul anului. Este prevazută şi o coborâre a preţului.) Se vorbeşte şi de un CD-Rom 3DO pentru PC: el ar permite să citeşti atât CD-Rom-uri PC cât şi softuri 3DO. Interesant, nu? Primele accesorii pentru 3DO au apărut deja: un mouse şi un joystick! A apărut chiar şi cartuşul Digital Video, care permite vizionarea filmelor produse pentru moment doar pe CD-I. Acestă ultimă opţiune ar trebui să ridice şi mai mult vânzările atât pentru consola 3DO cât şi pentru consola CD-I scoasă de Philips. Târgul urmator care va avea loc la Chicago va fi, deci, un test important pentru consola 3DO, care va trebui să prezinte numeroase produse şi cifre de vânzări mai bune. So, wait and see...

ANUNŢURILE CES-ului

Totul a început cu SEGA care la festivitatea de deschidere a salonului a prezentat un prototip al lui SATURN, o consolă pe 32 biţi, şi câteva produse foarte promiţătoare. Producătorii nu s-au înşelat: chiar dacă lansarea consolei nu este prevăzută înainte de 96, asta nu îi împiedică să înceapă să producă periferice încă de pe acum. Astfel, la Virgin, am putut să văd deja primele proiecte ale unui joc numit Street Basketball.

DEMO-URILE NINTENDO DEGAJAU MAI DEGRABĂ IMFATUARE...

Nintendo propunea pe standurile sale exemple de aplicări ale programului său Project Reality, dezvoltat împreună cu Silicon Graphics. Incredibilele sale demo-uri degajau imfatuare dar la nivelul graficii şi al animaţiei îţi tăiau răsuflarea. De altfel, responsabilii standului m-au asigurat fără complexe că aceleaşi rezultate vor fi obţinute pe faimoasă consolă proiectată, în timp ce demo-urile despre care vorbeam rulau pe configuraţii care valorează în prezent 1.500.000 franci francezi. Consola este anunţată pentru anul 9610 la cel puţin 1500 de franci francezi (o diminuare de 1000 de franci faţa de preţul iniţial!). Este puţin plauzibil, şi e normal să te gândeşti că NINTENDO ~câştigă timp~ prin lipsa de noi produse pentru prezentare.

PRODUCĂTORI DE SOFT SUNT ÎNCÂNTAŢI DE CONSOLA PS-X A FIRMEI SONY

SONY este un alt nou venit. El prezenta prima sa consolă, al cărei nume de cod este PS-X (Play Station X). După zvonurile pe care le-am auzit, aici, la salonul din Las Vegas, pot să vă spun câte ceva şi despre partenerii lui Sony. Cum era de aşteptat, Sony Imagesoft şi Psygnosis sunt printre primii producători de soft. Marea noutate vine de la Namco: gigantul genului de joc ~arcade~ va fi strâns asociat la noua consolă. El va pregăti adaptări de bază ale jocurilor Ridge Racer, o fantastică cursă de maşini, şi Galaxian 3, celebrul shoot'em up. În plus, trebuie remarcate şi reacţiile producătorilor de soft cărora SONY le-a prezentat maşina în exclusivitate: Konami, Virgin, Millenium... Toţi sunt de acord că Play Station X este maşina cea mai puternică a momentului. ~Putem să muncim în sfârşit numai la conceperea jocului şi a scenariului. Realizarea nu va mai fi o problemă. Consola este atât de puternică încât nu vor mai fi probleme legate de realizare~, explica Ian Saunter de la Millenium. Configuraţia presupusă a consolei lui Sony îţi taie răsuflarea. Va fi dotată cu un microprocesor RISC pe 32 de biţi rulând la 33 Mhz şi 30 Mips (milioane de informatii pe secunda). Un coprocesor matematic rulând la 66 Mips, capabil să gestioneze 1,5 milioane de poligoane pe secundă şi ~doar~ 50000 de poligoane texturale cu reflecţii şi joc de lumină pe secundă, vin să uşureze sarcina procesorului. Un al doilea microprocesor special pentru compresia datelor, rulând la 80 de Mips şi având la baza norma JPEG/MPEG pentru Digital Video vor uşura memoria necesară pentru a rula programele. Adăugaţi la asta o rezoluţie de 256x224 până la 640x480, în 16,7 milioane de culori, posibilitatea de a avea 4000 de sprite-uri pe care poţi să efectuezi zoom-uri şi rotaţii în timp real, şi în sfârşit un sunet CD care îţi taie răsuflarea, şi atunci veţi înţelege de ce toată lumea este încântată. ~Fiara~ va putea fi prezentată presei la viitorul Consumer Electronics Show. De pe acum, toţi ceilalţi constructori se tem de ea...

ATUNCI, CE SĂ FACEM ACUM ?

Bună întrebare ! AMIGA, MAC,PC şi CD-I au încă ani frumoşi în faţa lor. Jocurile anunţate la CES, pe care le vom prezenta şi în paginile revistei noastre sunt o dovadă incontestabilă. Cei care nu mai pot să aştepte şi vor să plătească scump pentru a face un pas în noile tehnologii, se vor îndrepta către Jaguar şi 3DO, chiar dacă soarta acestor console nu va fi decisă decât în lunile care vor veni. În sfârşit, este inutil să aştepţi să cumperi un Saturn, un PS-X sau cine ştie ce consolă a lui Nintendo când se estimează că, în cel mai fericit caz, acest nou val tehnologic va ajunge şi pe la noi cam peste doi, trei ani ! Dar despre evoluţia acestor mici minunăţii, veţi mai putea afla alte noutăţi în paginile din numerele noastre viitoare.

GF SOFT



MACINTOSH

SPACESHIP WARLOCK

Macintosh a fost întodeauna vândut ca fiind mai prietenos decât IBM-PC dar din cauza unor motive stranii a fost întodeauna lipsit de o abundenţă de jocuri.



Spaceship Warlock făcut de Mike Saenz - creatorul primei cărţi comice generate de computer:"Shatter" - reuşeşte întrucâtva să restabilească echilibrul într-un mod specific firmei Macintosh. Vândut ca un film interactiv pe CD-Rom asta şi este de fapt, fiind filmat în Cinemascope. Un truc care este folosit pentru a obţine mai multe imagini pe disc.

Fondul scenariului este fidel filmelor SF ale anilor `50. Sfârşeşti fără un bănuţ în buzunare într-o lume străină încercând să supravieţuieşti pe străzile reci şi în cele din urmă să ajungi într-un climat mai favorabil. Odată ce ai reuşit aceasta vei fi imediat capturat de Spaceship Warlock şi vei fi luat într-o expediţie de jefuire a galaxiei şi de lupte cu imperiul răului.

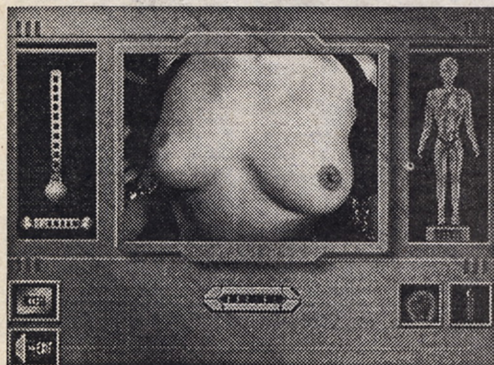
Nivelele de interactivitate sunt foarte simple, "keyworks" pot fi folosite iar armele pot fi aţintite şi descărcate. Dar acesta este doar un film la urma urmelor, şi a folosi termenul joc ar pune nişte cerinţe destul de grele în spatele său pe care ar eşua în mod lamentabil să le îndeplinească.

GF SOFT & SS SOFT

La mijlocul drumului între jocul "arcade" tradiţional şi veritabilul CD-ROM erotic, Virtual Vixens asociază imaginilor de sinteză care au o grafică perfectă, animaţii video la fel de credibile. De altfel tocmai aici se situează interesul major provocat de această nouă producţie a casei de soft Pixis. Urmaţi-ne sfaturile pentru a câştiga timp şi pentru merge direct la esenţial.

Scenariul: Prietenul tău cel mai bun este ţinut prizonier în palatul dragostei de către Christelle, stăpâna palatului. Pentru a-l salva, trebuie să faci trei tinere fete frigide să atingă orgasmul, apoi să o bucuri în acelaşi fel pe stăpînă.

Mai întâi trebuie să găseşti care dintre cele patru camere este rezervată pentru



primul tău test. Foloseşte atunci cartela de acces şi te vei găsi în faţa Evei, o brunetă cu sâni modeşti. După ce îţi repetă că ea n-a cunoscut niciodată plăcerea şi nici nu crede că o va cunoaşte vreodată, ea te invită să-ţi încerci şansa. Nu ai decât nouă posibilităţi pentru a o face fericită :

1) să-i mângâi obrazul;
2) să-i mângâi sânii pe deasupra sutienului;
3) să-i mângâi sânii după ce i-ai îndepărtat sutienul;
4) să-i mângâi fesele;
5) să-i mângâi sexul;
6) să-i propui sexul tău pentru felaţie;
7,8,9) să treci împreună cu ea la acuplarea în diverse poziţii.

Începând din momentul când încerci să seduci această tânără, uită imediat orice interes erotic. Virtual Vixens este aproape un joc "arcade" şi de strategie în care orice neatenţie te va conduce la o ejaculare precoce care te va obliga să reîncepi totul de la zero.

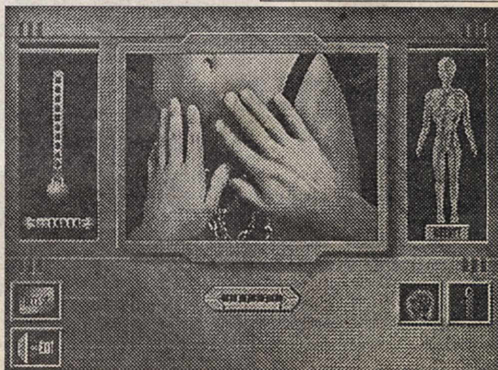
Nu privi niciodată ecranul pe care se petrec faptele tale vitejeşti ci concentrează-ţi atenţia asupra celor trei barometre. Cel roşu indică plăcerea resimţită de partenera ta, cel verde numărul orgasmelor sale iar cel albastru indică propria ta plăcere şi deci orgasmul tău. Dacă acesta din urmă urcă la maxim, sfârşitul ţi se apropie. O singură soluţie: schimbă-ţi poziţia şi excitaţia ta va reveni la zero. După câteva ore de eşecuri repetate am găsit ordinea aproximativă a poziţiilor de urmat cu fiecare tânără: obrazul, sânii, sexul, fesele, felaţia şi acuplările, ultimile trei oferind rezultate diferite în funcţie de fata pe care încerci să o aduci în starea de Nirvana. La capătul unei jumătăţi de oră, vei uita probabil de calitatea graficii şi a sunetului pentru a gândi acest joc doar în termeni de pătrate roşii, verzi sau albastre. Pe scurt, Virtual Vixens este un superb joc "arcade", de strategie, de luptă, de iscusinţă şi de virtuozitate, în care erotismul nu este decât un alibi. Ultima decepţie o vei avea atunci când sălbatica şi răutăcioasa Christelle va atinge cel de-al şaptelea cer, şi te va felicita în privinţa virilităţii tale, dar nu-ţi va da nici o noutate despre prietenul tău înlănţuit. Programatorii, poate, au uitat din cauza "complexităţii" jocului, scenariul iniţial, de-a lungul drumului...

GF SOFT & SS SOFT



RATING 88%

Grafică	18/20
Sunet	17/20
Animaţie	18/20
Timp	17/20



K G B

*** un joc despre lovitura de stat din fosta U.R.S.S. * scenariul a fost scris înainte de adevăratul puci !!! * apărut în octombrie 1993 pe CD-ROM * primul joc multi-media * sunet digital * imagini scanate**

Eroul: este un agent K.G.B. cu tendinţe gorbacioviste.

Misiunea: să faci să eşueze lovitura de stat din 19 august 1991.

Multimedia: poţi edita dialogurile şi descrierea acţiunii. Scrii astfel propriul tău roman aşa cum doreşti. Jocul conţine imagini de reportaj din fosta U.R.S.S. Astfel barurile şi hotelurile sunt echipate cu televizoare ale anilor '50 la care poţi schimba postul pentru a urmări actualităţile zilei: 40 de imagini de



telejurnal au fost cumpărate de la sovietici şi digitalizate.

Primele imagini: Moscova, 14 august 1991. Sediul K.G.B., departamentul "P", specializat în lupta împotriva corupţiei. Tu eşti Roukov locotenent K.G.B. Comandantul Vovlov te însărcinează cu o anchetă: a fost găsit corpul unui oarecare Piotr Denisovitch Golitsin fost agent K.G.B., convertit în detectiv particular. Este K.G.B. inplicat în omor? Te duci



pe strada Octombrie Roşu nr. 17. Sora victimei îţi dă o casetă aprţinând defunctului. Afli astfel că Golitsin era în centrul unui important trafic. El avea întâlniri la clubul Progresul Entuziast, pentru a discuta afaceri cu un oarecare Hollywood. La prima vedere nu pare a fi o crimă oarecare. Vei fi implicat într-o poveste murdară !

Johan Robson, scenarist, irlandez, 36 ani, locuieşte în Paris: " Am început să scriu scenariul cu un an înainte de puci. La sfârşit Gorbaciov este reţinut prizonier în vila sa şi Roukov se luptă pentru eliberarea sa. În seara zilei de 19 august 1991 am deschis televizorul: OROARE !!! Am devenit un fel de Nostradamus. Desfăşurarea puciului mi-a permis să fixez datele şi să refac finalul. Jocul se termină cu anunţul: <<24 h după, puciul a avut loc !>>, având în fundal imagini televizate ale loviturii de forţă dată sovieticilor.

La început a fost o muncă colosală pentru documentare. Am luat contact cu prietenii mei ruşi, am consultat toate cărţile despre K.G.B. şi m-am întâlnit cu specialişti. Am aflat ortografia corectă a numelor, am aflat cum arată barurile, cine le frecventează şi ce se bea, precum şi multe alte detalii ce par nesemnificative. Nimic nu a fost lăsat la voia întâmplării, nici măcar numele eroului Roukov. În cărţile serie din Occident i se lipeşte eroului sovietic un nume terminat în <<in>> de exemplu Rasputin. Este mai uşor de digerat pentru cititorul american. Un final în <<ov>> nu prinde la public.

Eroul întâlneşte 300 de personaje, discută despre vreme,



comentează ultimul meci al lui Spartak, ascultă opiniile unei prostituate sau ale unui şofer de taxi.

Roukov nu este decât un pion în centrul luptei dintre conservatori şi reformişti. El este pe o lamă de brici având ca singur punct de sprijin ajutorul spiritual al tatălui său mort în 1982 la graniţa cu Afganistanul. Roukov suferă şi influenţa C.I.A. prin ofiterul Greenbird care îl dispreţuieşte şi îl manipulează pentru a vâna grupul ultranaţionalist <<Pamiat>>. Ultima parte a jocului dezvăluie înţelegerile dintre comunişti ortodocşi şi fascişti.

Pe parcursul anchetei Roukov frecventează bordeluri şi întâlneşte reprezentanţi ai minorităţilor sexuale. La cererea editorului <<Virgin>> a trebuit să atenuez unele secvenţe prea tari legate de mediul homosexualilor.

Spre sfârşitul jocului eroul va fi <<îngrijit>> în clinica de psihiatrie unde puciştii l-au <<programat>> pe Gorbaciov pentru a spune discursul său de demisie."

Philippe Ulrich, director al societăţii Cryo cea care a realizat K.G.B. pentru Virgin: "În 1990 m-am dus în S.U.A. pentru a mă întâlni cu patronul de la Virgin. Pentru a-l provoca mi-am agăţat la vestă o insignă K.G.B. El mi-a arătat-o cu degetul şi a zis: <<Iată ce trebuie făcut>>. La întoarcerea în Franţa l-am contactat pe Johan Robson şi am realizat o primă versiune pentru P.C., însă datorită posibilităţilor CD-ROM-ului am hotărât să facem primul joc multimedia.

Astfel a fost creat un sistem personalizat, computerul reacţionând în funcţie de personalitatea jucătorului: simpatic, neutru sau cinic. Dacă jucătorul foloseşte un limbaj prea vulgar computerul nu-i va acorda sprijinul său.

Cel mai frumos compliment care mi s-a făcut referitor la joc este al unui prieten care l-a abandonat mărturisind: <<mi s-a făcut frică !>>".

CODE CRACKERS

P. S. Coduri K.G.B.

3 în uniforma K.G.B. maro, cravată, bust
4 tipa cu bluză verde şi cu mâna la ceafă
5 fără un ochi
6 stă într-un scaun cu rotile, pălărie
7 pankistă blondă, bust
8 pălărie, trenci maro, are faţă de securist
9 cu straturi de grăsime, aproape chel
10 halat alb, ochelari
11 păr alb, cu barbă de ţap albă



12 tip chel care aleargă
13 pankist, blond, ochi albaştri, papion
14 tipă în şort şi tricou
15 ofiţer, uniformă verde, şapcă, bust
16 babă blondă în genunchi
17 halat roşu, fular verde, monoclu, bust
18 roşcat, bluză gri , geacă gri, gata de bătaie
19 nas mare, bust, cravată, chip cretin
20 babă cu ceva în mână
21 mustaţă, cravată, păr brunet, bust
22 ofiţer în verde, în picioare, cu chipiu
23 brunetă, gâtul lung, cravată, bust
24 înalt, costum, un pistol în mână
25 nebun, ochi albaştri ficşi, bust
26 tip care îşi aprinde ţigara
27 cravată, cap lunguieţ cu început de chelie, păr negru, bust
29 ochelari mari, răvăşit
30 bluză galbenă, blugi albaştri, înalt, ţigară
31 păr creţ blond, început de chelie, tricou galben

RATING 81%

✎	18/20
♪	15/20
🎬	14/20
⧗	18/20

SISTEMUL DIGITAL VIDEO

FMV (MPEG1) UN NOU STANDARD MONDIAL DE GESTIUNE AL IMAGINILOR-NUMERICE

Jocul video începe să ceară o grafică din ce în ce mai somptuoasă.

Calitatea acesteia depinde de diferiţi factori: frumuseţea desenului, mărimea acestuia în raport cu mărimea ecranului, numărul de culori, definiţia imaginii şi calitatea animaţiei atunci când ai şansa de a o avea. Din păcate, dacă ai unul din aceşti factori este adesea în detrimentul celorlalţi...

Idealul ar fi, bineînţeles, să obţii toate aceste avantaje în acelaşi timp. Soluţia pentru problema noastră nu poate fi decât **FMV**-ul, adică **FULL MOTION VIDEO**. Mai pe româneşte aceasta poate să însemne imagini video animate pe tot ecranul. În alţi termeni este o imagine de o calitate comparabilă cu cea de la televizor, cu aceeaşi mişcare şi aceeaşi suprafaţă de ecran. Unii dintre voi ar putea să spună că televizorul a fost făcut acum câţiva zeci de ani fără prea multă bătaie de cap şi deci FMV-ul nu ar fi ceva ieşit din comun. Dar lucrurile nu stau chiar aşa. Eu aş spune că ceea ce vedeţi voi la televizor nu prea se compară cu ce vedeţi pe un computer sau pe o consolă, cu atât mai puţin din punct de vedere tehnic.

Toate avantajele TV fără TV şi sunetul CD ca avantaj.

La televiziune, ceea ce vedeţi este afişat fie printr-un fascicul (herzian) fie printr-un magnetoscop. În ambele cazuri, ceea ce receptionaţi vine de la un sistem analogic, spre deosebire de computer şi consolă care vă propun o imagine digitală. De fapt există atât de multe diferenţe între aceste două sisteme ca şi între discul vinyle cu 33 de piste şi CD-ul audio laser. Problema care se pune cu numericul este că are nevoie de citirea şi restituirea unei cantităţi colosale de date într-un timp minim. Să luăm un exemplu: tehnic, o imagine este definită prin numărul de puncte care o compune cât şi prin numărul de culori pe care ea le poate suporta.



Principiul este următorul: o imagine este codată pe un anumit număr de biţi, entitatea de bază a unui computer sau a unei console. Un bit are două valori: 0 sau 1. Dacă imaginea n-are decât două culori (negru şi alb), fiecare bit gestionează un punct din imagine (0 pentru negru; 1 pentru alb). Dacă rezoluţia este de 280x384 adică dacă fiecare din cele 384 de linii este compusă din 280 de puncte, asta reprezintă deci 107520 biţi (280x384). Acum dacă fiecare punct poate avea o gamă de 16777216 culori diferite, trebuie să le codifici utilizând 24 de biţi (1 bit: 2 culori ; 2 biţi: 4 culori ;3 biţi: 8 culori... 24 biţi: 16777216 culori). Pentru aceeaşi rezoluţie, trebuie deci 280x384 pentru numărul de puncte, totul multiplicat cu 24 de biţi pentru fiecare punct. În plus, pentru ca o animaţie să fie fluidă, trebuie să dispui de 24 de imagini pe secundă. Trebuie deci să multiplici din nou cu 24 pentru a obţine numărul de biţi pe care procesorul trebuie să-i gestioneze pe secundă pentru a avea o imagine 280x384 în 16 milioane de culori, în 24 imagini/secundă. Ajungem astfel la impresionanta cifră de 61931520 biti (62 Megabiţi) pe secundă, său şi mai mult, de 7,7 milioane de octeţi...

Standardul DIGITAL VIDEO este chiar mai exigent deoarece el cere un minim de 165 Mbiţi/sec de transfer pentru o imagine şi un sunet de calitate. Problema care se pune acum este că CD-ROM-urile actuale au rate de transfer foarte mici (in jur de 1,5 Mbiţi/sec sau chiar de 100 de ori mai puţin). Soluţia este însă compresia... Este suficient să comprimi imaginile, să le gravezi pe laser şi să le decomprimi după aceea foarte repede pentru citire.

Standardul de referinţă în domeniul Digitalului Video se numeşte MPEG1 (Motion Picture Experts Group 1). Se prezintă sub forma de cartuş sau de placă pe care o conectaţi la maşina (computer sau consolă) pentru care este proiectată. Compactoarele obişnuite de pe computer sunt obişnuite cu compresii de ordinul 2 chiar 3 la 1. Norma MPEG1 atinge o rată de compresie fenomenală de 140 la 1! Mai trebuie însă să fie şi decompresia foarte rapidă dar asta nu este o problemă. În ceea ce priveste cartuşul de CD-I produs de firma Philips, procesorul însărcinat cu această decompresie este o mostră de siliciu capabilă să digere echivalentul a 400 Mips (milioane de informaţii pe secundă). Dacă vă plac comparaţiile, un 486 DX2 66MHZ permite 55 Mips iar Pentiumul atinge 112 Mips...

Din punct de vedere al utilizatorului sistemul prezintă câteva avantaje şi incoveniente în acelaşi timp. Mai întâi de toate sistemul îţi permite să vizionezi filme care ţin cât două discuri laser de tip audio (fiecare disc conţine în jur de 74 min). Dar există şi un dezavantaj: nu prea eşti încântat la ideea că va trebui să schimbi discul la mijlocul filmului. Şi în plus, spre deosebire de magnetoscop, nu se poate cu nici un chip înregistra... În sfârşit, un alt incovenient ar fi numărul mic de filme apărute deocamdată care să ruleze pe acest sistem. Acum să trecem şi la punctele pozitive. Calitatea imaginii pe CD-I este mult mai bună decât cea standard VHS a magnetoscoapelor. Oprirea pe

LA ÎNDEMÂNA TUTUROR

imagine este impecabilă şi căutările sunt foarte bine gestionate, cu filme decupate în secvenţe. În plus problemele legate de compatibilitate NTSC, PAL sau SECAM, care există în cazul benzilor video, nu există. Dacă treci prin Statele Unite poţi să-ţi cumperi liniştit un disc cu film şi să-l rulezi pe computerul tău fără nici o problemă. Alt atu important al standardului MPEG1 Digital Video, este că, practic, toţi giganţii electronicii şi ai imaginii au decis să-l adopte: Philips, Sony, Matsushita, JVC, Warner, Paramount şi Commodore. Această avalanşă de producători garantează o mărire considerabilă a numărului de computere care vor suporta standardul Digital Video şi deci, implicit şi a perifericelor disponibile. Ultimul avantaj al sistemului este preţul. Poţi să obţii în prezent un cartuş la un preţ variind în jurul sumei de 2000 de franci francezi, în funcţie de computerul pe care se instalează. Trebuie să recunoaştem că preţul este foarte rezonabil chiar dacă pentru noi este totuşi destul de piperat. Gândiţi-vă la preţurile uriaşe ale primelor magnetoscoape, camere şi DCC-uri pentru a putea face o comparaţie. Cu standardul Digital Video ieşim în sfârşit din epoca de piatră a graficii video. Să vedem acum sistemele video care suportă standardul Digital Video. Mai întâi găsim PC-ul prin intermediul plăcii REEL MAGIC. Pentru moment sunt puţine jocuri disponibile (Dragon's Lair, Return to Zork, Lord of the Ring...în jur de 20 de jocuri). Commodore a scos şi el placa sa FMV pentru consola AMIGA CD 32 la preţul de 1690 franci. Pentru moment nu există nici un joc specific FMV. Consola 3DO (care pentru moment este unica Panasonic) nu va întârzia să scoată cartuşul său MPEG, probabil în jurul lunii august în Statele Unite. Philips propune deja un cartuş pentru CD-I la 2000 franci. În plus pentru Philips au apărut deja două jocuri care exploatează cartuşul, Microcosm şi The Seventh Guest. Pentru a avea o imagine completă despre FMV trebuie spus că noul standard video riscă să trimită în epoca de piatră tot ce s-a facut actual în domeniul graficii jocurilor video. Vă las să vă imaginaţi cu ce poate să semene Microcosm în 16 milioane de culori şi cu 20 de imagini/ secundă...



Titlurile prevăzute:

Black Rain:: Ridley Scott ne aruncă în universul Yakuza prin intermediul lui Michael Douglas care interpretează rolul unui poliţist New Yorkez însărcinat să escorteze un periculos asasin japonez. El se va regăsi aruncat într-un plin război al gansterilor.

Top Gun: Tom Cruise a fost remarcat prin acest rol de tânăr pilot nebun care vrea cu orice preţ să fie primul din promoţia sa la prestigioasa şcoală de piloţi Fighter Weapon School, Top Gun. Scenele de luptă aeriene sunt cele mai impresionante din filmele de acest gen. În curând în catalog: WILD NIGHTS, INDECENT PROPOSAL, STAR TREK (I, II, III, IV şi V), THE FIRM...

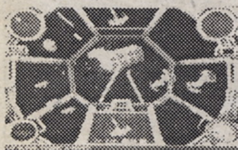
Star Trek VI: în cursul unui conflict între FEDERATIE şi KLINGONS o torpilă expediată de ENTERPRISE distruge o navă KLINGON. Supravieţuitorii sunt omorâţi de oameni provenind de pe ENTERPRISE. Kirk şi McCoy sunt judecaţi de KLINGONI.

Patriot Games: în vacanţă, în ANGLIA, cu familia sa, JACK RYAN (HARISSON-FORD) un ex-agent CIA se găseste prins într-un atentat vizând un membru al familiei regale. El îşi va relua serviciul pentru cea mai importantă misiune din viaţa sa: salvarea propriei familii. FMV este o tehnică care utilizează standardul Digital Video cu scopul de a obţine imagini numerice în 16 milioane de culori pe tot ecranul în 24 imagini/ secundă. Pentru asta, sistemul Digital Video foloseşte în prezent norma de compresie MPEG1. Toate filmele şi clipurile realizate pe CD-urile care folosesc aceasta normă pot fi citite pe orice maşină care o acceptă:CD-I, PC cu o placă REEL MAGIC, CD32, 3DO. În schimb însă, jocurile, chiar dacă exploatează norma Digital Video, nu sunt compatibile de la o maşină la alta. În acelaşi timp, un CD poate în prezent să conţină 74 min de imagini video şi sunete, sau 50 de ore (3000 min) de sunete. Cu titlu informativ un CD audio obişnuit conţine doar 74 min. În sfârşit, poate că nu e inutil să ştiţi că preţul unui disc video trebuie să se situeze în jurul sumei de 200 franci francezi pentru filme şi 150 franci francezi pentru concerte şi clipuri.

GF SOFT

TIE FIGHTER

Lucas Arts dă o şansă părţii întunecate a Forţei. Împăratul nu mai glumeşte acum, decizând să redobândească splendoarea imperiului. În calitate de cadet ale trupelor lui Palpatine, trebuie să restabiliţi legea şi ordinea în toată galaxia. Scenariul începe după evacuarea planetei Hoth de rebeli. Tie Fighter se compune din mai multe mari bătălii care sunt subdivizate în misiuni. În cursul plecării, veţi afla ceea ce nu vi s-a comunicat l-a început. Ei da, există chiar o poveste care leagă totul. Pe larg şi fără să vă dezvăluim nimic, Împăratul şi Darth Vader vă ascund o mulţime de lucruri. O singură soluţie, să câştigaţi galoane de amiral şi să vă rugaţi ca împăratul să fie mulţumit de voi. În această versiune un eşec este inadmisibil şi pedeapsa contra incompetenţei este moartea. Veţi descoperi noile nave spaţiale ale Imperiului, printre care şi redutabila Tie Advanced Starfighter. Cu puţină şansă veţi pilota de asemeni misteriosul Tie Craft, o armă supremă concepută pentru a face faţă oricărei nave a Alianţei. Tehnica grafică a evoluat deasemenea. Navele în 3D poligonal sunt mai frumoase şi efectele bitmap utilizate pentru explozii sunt de o fidelitate ieşită din comun. Un joc mare ieşit pe piaţă în iunie.



GF SOFT & SS SOFT

MANIAC MANSION 2

Bun venit în lumea "Tentacles"!

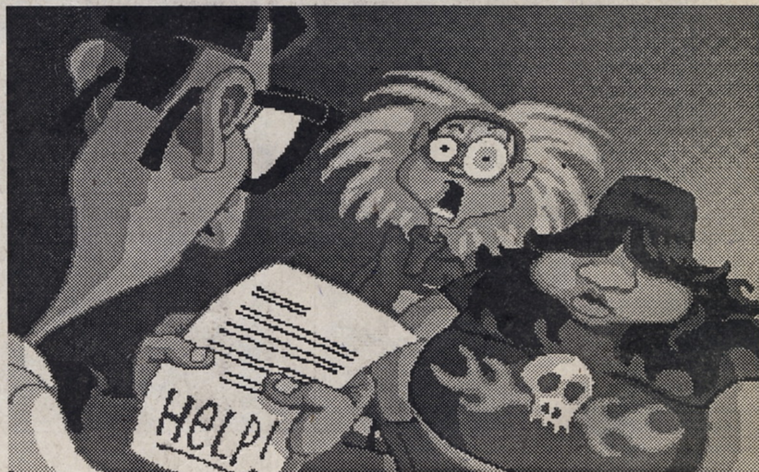
Încă o dată, şi pentru a câta oară, firma Lucasfilm ne prezintă un joc de aventuri cu adevărat captivant, aşa cum ne-am obişnuit în ultimii ani. Jocul este conceput ca o continuare a lui Maniac Mansion iar cei de la Lucas se autodepăşesc creând o imagine şi un sunet cu adevărat bestiale. De aceea vă recomand să-l jucaţi pe cel puţin un VGA şi dacă se poate şi cu un Soundblaster.

Cu ajutorul lor puteţi să jucaţi cu Hoagie (în trecut).

Puneţi-l pe Bernard să pună cafeaua decofeinizată în cana profului. Puneţi-l pe Hoagie să vopsească în roşu copacul de lângă aparatul timpului (toaletă). Convingeţi-l pe George Washington să vă demonstreze că poate tăia un cireş. Acum o aveţi şi pe Laverne (în viitor), care profitând de naivitatea paznicului poate lua planurile unui "tentacle" (cabinetul medical), pe care trebuie să le transportaţi în trecut, lui Hoagie. Acesta le va da servitoarei care face steagul. Odată ce Laverne o lui Thomas pentru capsula timpului. Având în vedere acţiunea timpului asupra vinului gândiţi-vă cum puteţi procura cel de-al doilea ingredient pentru baterie (oţet="vinegar"); încă un indiciu: Laverne va desface capsula timpului cu ajutorul desfăcătorului de conserve al lui Hoagie.

Transportaţi foaia de lângă intrare ("flier"), din prezent în trecut, unde o veţi pune în urna cu sugestii.

În prezent puneţi-l pe Bernard să ducă scrisoarea din cutia poştală profesorului nebun închis în cameră. Schimbaţi



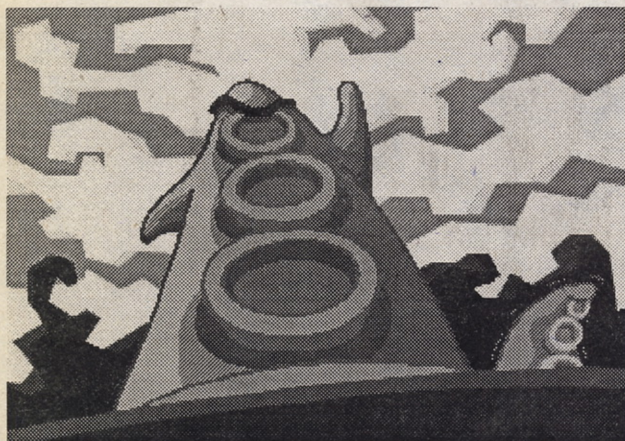
Şi acum câteva sfaturi de început: luaţi tot ce găsiţi, chiar dacă nu veţi utiliza toate obiectele luate; când aveţi posibilitatea de a acţiona într-un timp (trecut, prezent, viitor), nu treceţi mai departe până nu luaţi toate obiectele găsite.

Planurile bateriei le găsiţi în laboratorul secret (cam ciudat ceasul nu credeţi ?!), lângă generatorul de hamsteri. va lua steagul de pe clădire şi-l va folosi (use), va putea acţiona liberă; pentru aceasta puneţi-l pe Bernard să o ajute (manivela steagului).

În trecut daţi planurile bateriei lui Red Edison. Acesta vă va spune ce trebuie să-i procuraţi pentru a o face. Căutaţi în bucătărie, acolo veţi găsi unul din cele trei ingrediente cerute de Edison. Sticla de vin găsită daţi-pistolul de jucărie cu bricheta de la petrecere, şi cereţi o ţigară. Deschideţi (în aceeaşi cameră) trapa de aer condiţionat şi prindeţi dinţii. Transportaţi ţigara, pistolul şi dinţii în trecut. Ţigara i-o daţi lui George. Luaţi pătura şi puneţi-o pe horn; din camera constituţiei luaţi pana de aur. Acum aveţi toate ingredientele necesare pentru construirea bateriei. Puneţi-l pe Hoagie să

mototolească patul lui George Washington, chemaţi servitoarea şi în timp ce ea aranjează patul vedeţi ce puteţi lua din hol. Dacă a-ţi luat găleata (o umpleţi cu apă), săpunul şi peria (toate din trecut), spălaţi trăsura de afară. Daţi "help sign-ul" din prezent lui Hoagie; acesta trebuie să i-l dea lui Red Edison. Luaţi halatul pe care i-l daţi lui Franklin. Cu ajutorul zmeului puteţi încărca bateria. Tot ce aveţi de făcut acum este să montaţi bateria la aparatul timpului. Cu Hoagie mai aveţi doar putin timp de lucrat; să cumparaţi un nou diamant (vizionaţi emisiunea tv; "use tv").Tot cu Bernard încercaţi să-l salvaţi pe profesor. Luaţi sfoara cu care e legat acesta şi folosiţi-o cu scripetele de pe casă. Legaţi mumia de afară cu sfoara şi trageţi-o în sus cu sfoara în camera în care se află profesorul. Aici vopsiţi mumia şi puneţi-o în locul lui Edison. Scoateţi-l pe profesor de acolo; ajunşi în bucătărie puneţi-l pe Bernard să-i toarne profesorului pe gât cafea, cu ajutorul pâlniei. Convingeţi-l pe acesta să vă ce-i puteţi lua. Am cam terminat treaba în prezent şi în trecut.

În viitor puneţi patinele mumiei; tot din aceaşi cameră luaţi prelungitorul şi folosiţi-l cu aparatul timpului. Împingeţi mumia, după care îi puneţi legitimaţia luată de la "tentacle" de lângă şemineu. La concurs puneţi cârpa în faţa lui Harold pentru a fi eliminat. Cu ajutorul dinţilor calului, al aparatului ce râde si al spaghetelor veţi câştiga concursul. Invitaţia la restaurant daţi-o paznicului de la puşcărie. Puneţi-o pe Laverne să vopsească în alb gardul în care e prinsă pisica. Apoi momiţi pisica cu şoarecele. Băgaţi pisica în camera în care sunt închişi oamenii. Aveţi drum liber şi în laboratorul secret. Luaţi hamsterul şi puneţi-l în cuptorul cu microunde după care îmbrăcaţi-l cu bluza din maşina de spălat care între timp a intrat la apă. Folosiţi hamsterul cu generatorul din laborator; dacă vă face probleme folosiţi aspiratorul. De aici nu mai e decît puţin.
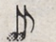


luaţi ciocanul de la Red Edison şi înlocuiţi-l cu cel a-l sculptorului. Veţi constata o anumită schimbare în prezent, ce-i va permite lui Bernard să o împingă pe Edna (tipa de la calculator) pentru a putea înregistra caseta (din camera green tentacle). După ce aţi terminat, vizionaţi caseta cu încetinitorul pentru a afla un anumit cod . Acum puteţi lua contractul din seif. În camera fiului lui Edison (filatelistul) luaţi hamsterul (îl puneţi în lada frigorifică) şi folosiţi cerneala invizibilă pe clasor; puneţi timbrul căzut pe contract şi trimiteţi-le lui Hoagie care va trebui să le pună la poşta (după ce îl convingeţi să vă semneze). Acum sunteţi bogaţi (carnetul de conturi al profesorului) şi vă puteţi permite semneze contractul. Apoi duceţi-vă în camera cu "green tentacle" şi răsturnaţi boxa, luînd astfel cârpa pe care o transportaţi în viitor împreună cu furculiţa. Luaţi moneda din telefonul public şi folosiţi-o în camera cu grăsanul care doarme; tot aici luaţi cheile din uşă şi daţi-le hoţului de afară. Cu ranga luaţi moneda de pe hol (folosind-o ca şi pe cea dinainte). Tot cu ranga spargeţi automatul şi luaţi toate monezile. Puneţi-le împreună cu bluza din camera grăsanului în maşina de spălat. Transportaţi cuţitul Lavernei în prezent şi folosiţi-l pe clovn. Vedeţi ce găsiţi. Cartea de fizică a lui Bernard daţi-o lui Hoagie. Citiţi calului din aceasta. Puneţi-l pe Hoagie să inverseze paturile din pod şi luaţi şoarecele. Vedeţi

Înapoi în prezent (după ce îi aduceţi pe toţi) lăsaţi-vă "împuşcaţi" de "tentacle" cu barbă pentru a putea trece în camera lui "green tentacle" de unde luaţi bila de popice şi pe care o folosiţi pe "tentacles" din laboratorul secret. Apoi trebuie să-l pacăliţi pe "tentacle" bărbos să tragă în profesor; raza se va reflecta înapoi şi...Felicitări!!!aţi terminat.

Dacă intraţi în timpul jocului în computerul din camera filatelistului puteţi juca Maniac Mansion 1. Amănunte despre legătura dintre cele două jocuri puteţi afla vorbind în prezent cu Edna.

RATING 81%

 17/20

 15/20

 17/20

 16/20

QUANTUM GATE

Încă o surpriză de la Media Vision: Quantum Gate pe CD-Rom. Jocul conţine mai mult de două ore de imagini video având 45 de minute de Full Motion Video!!! Mai mult de 30 de actori au participat la realizarea jocului. Quantum Gate este realizat în imagini 3D cu decoruri absolut fabuloase. Conceperea sa este foarte apropiată de aceea a unui film. De fapt, tema principală a lui Quantum este simplă: realizaţi chiar un film în timp ce jucaţi. Acţiunea se petrece în 2057, Pământul este o planetă devastată de poluarea puternică. Unica şansă de a-l salva rămâne într-un element chimic (oxid de iridiu), care nu există decât pe o planetă îndepărtată, AJ-3905. Intrigă politică, lupte spaţiale, înfruntări cu hoarde barbare, călătorii în spaţiul virtual... iată câteva elemente din Quantum Gate. Plăcerea de a juca rezidă atât în aventură cât şi în superbele imagini ale jocului. Jocul a apărut recent pe piaţă iar calităţile sale îi vor asigura o vânzare excelentă.

GF SOFT & SS SOFT

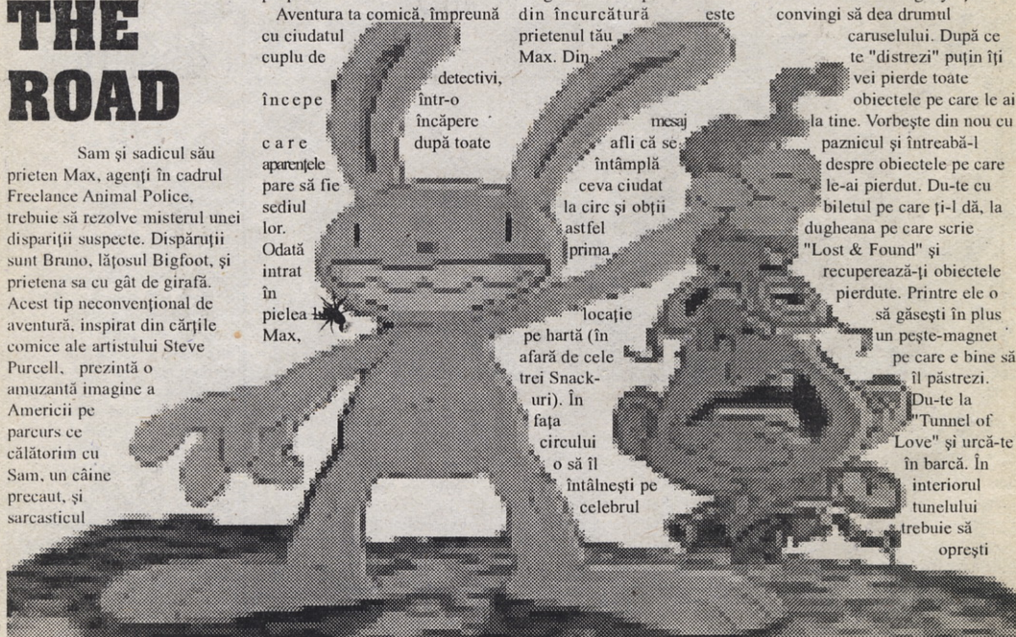
SAM & MAX

SAM & MAX HIT THE ROAD

Sam şi sadicul său prieten Max, agenţi în cadrul Freelance Animal Police, trebuie să rezolve misterul unei dispariţii suspecte. Dispăruţii sunt Bruno, lăţosul Bigfoot, şi prietena sa cu gât de girafă. Acest tip neconvenţional de aventură, inspirat din cărţile comice ale artistului Steve Purcell, prezintă o amuzantă imagine a Americii pe parcurs ce călătorim cu Sam, un câine precaut, şi sarcasticul său bătăuş, Max. În afară de surprizele care abundă în tot jocul, capodopera băieţilor de la Lucasarts se mai remarcă şi prin câteva inovaţii pe care nu le-am mai văzut până acum la nici un joc făcut de ei:

- prezentare grafică pe tot ecranul;
- un nou sistem de comandă bazat pe icon-uri;
- un "hot key acces" adiţional la inventar;
- intro vorbit în întregime (pe Sound Blaster);
- 60 de camere, peste o duzină de locaţii prin Statele Unite;
- "mini games" încorporate cu propriul lor "screen saver".

Aventura ta comică, împreună cu ciudatul cuplu de detectivi, începe într-o încăpere care după toate aparenţele pare să fie sediul lor. Odată intrat în pielea lui Max, şeful cuplului, ia banii din gaura de şobolan şi becul colorat din cămară, aruncă sandwich-ul în acvariul cu furnici, ascultă mesajul telefonic, dă drumul la televizor şi îndreaptă-i antena. Când ieşi din cameră vei asista la un mic scandal familial, dar tot ce ai tu de făcut este să-i dai o mâna de ajutor, să cadă, tipului proiectat cu capul în balustradă (foloseşte-l pe sadicul tău asociat Max pentru treburile "murdare"). După ce ieşi din clădire nu uita să vorbeşti cu mesagerul vostru înainte de a pleca cu maşina. Din păcate acesta a înghiţit fără să vrea mesajul şi nu poate să ţi-l dea. Singurul care te poate scoate din încurcătură este prietenul tău Max. Din mesaj afli că se întâmplă ceva ciudat la circ şi obţii astfel prima locaţie pe hartă (în afară de cele trei Snack-uri). În faţa circului o să îl întâlneşti pe celebrul cântareţ de muzică country Bumpus, însoţit de gorila sa. Înăuntru nu se poate intra decât dacă îi arăţi tipului de la intrare mesajul smuls din pântecele mesagerului vostru. După ce intri vorbeşte cu cei doi fraţi "nedespărţiţi" care îţi vor da un permis de intrare valabil pentru toată ziua. Ia borcanul cu mâna uscată de pe ladă şi părul de bigfoot de lângă cutia desfăcută. Antrenează-te la "Wak-a-Rat" şi câştigă lanterna fără bec. După ce ai pus în lanternă becul colorat pe care l-ai luat din cămară, nu uita să iei şi lentila care se află pe unul din pereţii barăcii. Acum poţi să te duci să vorbeşti cu paznicul de la "Cone of Tragedy" şi să-l convingi să dea drumul caruselului. După ce te "distrezi" puţin îţi vei pierde toate obiectele pe care le ai la tine. Vorbeşte din nou cu paznicul şi întreabă-l despre obiectele pe care le-ai pierdut. Du-te cu biletul pe care ţi-l dă, la dugheana pe care scrie "Lost & Found" şi recuperează-ţi obiectele pierdute. Printre ele o să găseşti în plus un peşte-magnet pe care e bine să îl păstrezi. Du-te la "Tunnel of Love" şi urcă-te în barcă. În interiorul tunelului trebuie să opreşti barca la intrarea în castel. Foloseşte lanterna să găseşti tabloul de comandă şi "apelează" la Max pentru a-l scurtcircuita. Dacă îl tragi de barbă pe tipul din dreapta, călăul îi va taia capul condamnatului, şi uşa se va deschide. Contrar aparenţelor, înăuntru o să dai de locuinţa modestă a lui Doug, omul



cârtiță, care se uită nepăsator la televizor pe care dacă-l întrebi de Bruno o să te plictisească cu o poveste idioată. *(continuarea în numărul viitor)*

GF SOFT

RATING 91%

19/20
17/20
19/20
18/20

CODURI...

Pagina	SAM	MAX
1.	11,27,3	24,15,19
2.	20,6,30	3,4,18
3.	14,17,25	13,9,23
4.	15,28,22	16,7,26
5.	2,24,19	10,8,22
6.	13,23,26	17,2,25
7.	29,9,12	6,20,21
8.	5,1,10	11,5,27
9.	16,4,18	6,8,1
10.	7,21,8	13,20,14

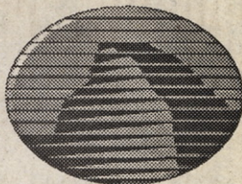
MAX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

SAM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

COLONEL'S BEQUEST



Celebra firmă de jocuri SIERRA a vrut să surprindă consumatorii de soft, în 1989, cu un nou gen de quest pe care l-au denumit "interactiv", şi au ieşit astfel pe piaţă cu Colonel's Bequest. Să fiu sincer este primul quest pe care l-am rejucat imediat dupa ce l-am terminat! Jocul are două scopuri, unul este să reuşeşti să supravieţuieşti unei nopţi într-un conac de indivizi suspecţi, avizi după bani, care sunt în stare de orice pentru a pune mâna pe moştenirea colonelului, iar al doilea scop (mai greu de atins fară să citeşti comentariul) este să-l descoperi pe criminalul care îi suprimă pe ceilalţi moştenitori cu sânge rece şi să termini jocul cu un calificativ cât mai ridicat. Pe lângă noua inovaţie adusă de SIERRA, Colonel's Bequest dispune şi de un scenariu care mie mi s-a părut excelent. Inspirat din filmele poliţiste tipice din deceniul trecut, are în prim plan un milionar excentric care îşi adună toate rudele în conacul său vechi şi plin de pasaje secrete pentru a le citi testamentul, seara la lumina lămpilor cu gaz atârnate cu generozitate pe toţi pereţii. Testamentul nu este foarte lung. Pe scurt, invitaţii colonelului printre care te afli şi tu, Laura Bow studentă la Tolune University din New Orleans, vor afla că imensa avere a colonelului va fi împărţită în mod egal între rudele sale care vor rămâne în viaţă până la data amintită în testament. Deci aşa cum probabil te astepţi noaptea care va urma va fi plină de pericole care nu te vor ocoli nici pe tine cu toate că nu ai nici un drept la moştenire. După noaptea albă pe care o să o petreci încercând să afli fiecare secret al vechiului conac şi al ocupanţilor ei va trebui să fi în stare să îl predai poliţiei pe asasin. Jocul are opt acte. Fiecare act dureaza o oră şi este împărţit în patru momente mai importante care se desfaşoară în anumite camere în care trebuie să intri pentru a termina actul. Sfatul meu este să nu te grăbeşti să termini un act înainte să faci tot ce trebuie făcut în actul respectiv.

În continuare vă dau structura celor opt acte (nu este nevoie să păstraţi aceaşi ordine).



Nu căuta în lăzile de pe ponton, ceva înfiorător se ascunde într-una din ele.

Act I
19.00 Guests room
19.15 Colonel's room
19.30 Biliard room
19.45 Bar

Act II
20.00 Gertie's room
20.15 Kitchen
20.30 Outside study room
20.45 Biliard room

Act III
21.00 Library
21.15 Biliard room
21.30 Rudy's room
21.45 Fifi's room

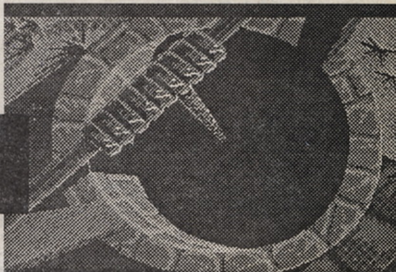
Act IV
22.00 Playhouse
22.15 Outside study room
22.30 Bell's tower (around)
22.45 Study room

Act V
23.00 Statue in front of mansion
23.15 Dinning room
23.30 Bar
23.45 Colonel's room

Act VI
24.00 Colonel's room
24.15 Guests room
24.30 Rudy's room
24.45 Outside study room

Act VII
1.00 House of Cellie (knock door)
1.15 Rudy's room
1.30 Church
1.45 Play house

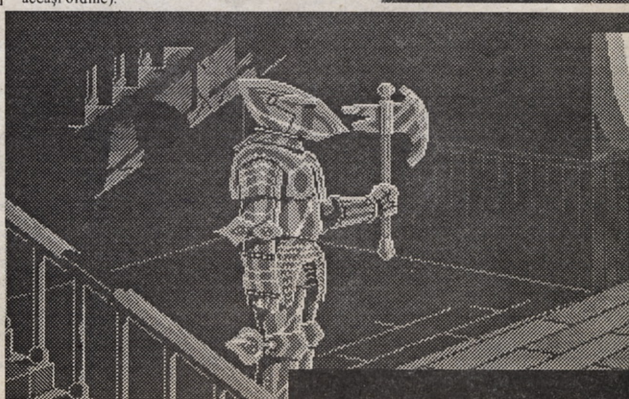
Act VIII
2.00 Guests room
2.15 Hedge garden
2.30 Attic



Un pasaj secret, nefolosit de secole, se află la capătul frânghiei.

ACTUL 1

Discută cu Ethel. Priveşte-o pe Lillian in timp ce îşi dă cu parfum în baie. Împinge dulapul pentru a descoperi o cameră secretă. Spionează-i pe Lillian şi pe Ethel iar apoi pe Fifi şi pe Colonel.



Găseşte bidonul de ulei şi unge coiful individului. Nu încerca să ungi mâna dreaptă.

Conacul este înconjurat din toate părţile de mlaştină.

Cercetează geanta şi patul doctorului Wilbur. Examinează trabucul Colonelului şi pe cel al avocatului Clarence. Mişcă oglinda şi ceasul bunicului. Spionează-i pe Clarence şi pe Getrude. Examinează sticla de coniac.

Acţiuni necesare pentru a intra în actul 2

Du-te în dormitorul Colonelului şi surprinde-l vorbind cu Fifi. La parter trebuie să-i vezi discutând pe Gertie şi Clarence în salon, iar pe Rudy şi Gloria în camera de biliard. Mai târziu trebuie să o vezi pe Gertie adormită în camera ei.

ACTUL 2

Uită-te pe podea lângă camera lui Gertie; ia batista. Examinează fiecare cadavru găsit. Uită-te la colecţia de arme a Colonelului. Mişcă oglinda şi ceasul bunicului pentru a descoperi camerele secrete. Spionează-i pe Clarence şi Wilbur. Discută cu Lillian. Ia osul din supă şi aruncă-l câinelui. Examinează-i cuşca. Surprinde-l pe Wilbur stând singur în bibliotecă. Spionează-i pe Clarence şi pe Gloria.

Acţiuni necesare pentru a intra în actul 3

Surprinde-i pe Wilbur şi Clarence certându-se afară iar pe Lillian şi Cellie stând în bucătărie. Observă-l pe Wilbur citind în bibliotecă. Poţi să mai găseşti şi cadavrul lui Gertie în afara camerei de biliard.

ACTUL 3

Mişcă oglin-da,ceasul bunicului şi dulapurile pentru a descoperi camerele secrete. Găseşte o nuia într-una din camerele secrete. Ia vătraiul din bibliotecă. Spionează-l pe Colonel. Examinează cadavrul doctorului Wilbur; ia monoclul. Examinează fiecare detaliu folosind monoclul. Urmăreşte-o pe Lillian în timp ce se joacă în "Playhouse". Spioneaz-o pe Gloria. Ia biscuiţii din camera lui Jeeves. Discută cu Cellie, pune-i întrebări şi dă-i colierul. Ia morcovul din casa lui Cellie. Examineză geanta şi patul doctorului Wilbur. Găseşte cheia mansardei ascunsă în camera Colonelului. Urcă cu liftul la mansardă, citeşte ziarul. Examinează îmbrăcămintea aflată în cufărul din mansardă. Verifică cufărul, şi mai târziu, în timpul jocului. Surprinde-i pe Rudy şi Fifi bătându-se.

Conacul văzut în toată măreţia sa, vechi şi plin de pasaje secrete. Waow!

După cină sufrageria rămâne goală.

Acţiuni necesare pentru a intra în actul 4

Surprinde-o pe Lillian în "Playhouse" citindu-le păpuşilor. Observ-o pe Gloria, singură, în camera de biliard. Surprinde-i pe Rudy şi Clarence certându-se în camera de oaspeţi. Observă-i pe Rudy şi Fifi împreună. Poţi să mai descoperi şi cadavrul doctorului Wilbur în grajd.

ACTUL 4

În camera de biliard examinează discul şi urmele de noroi cu monoclul. Ia mucul de ţigară din pasajul secret. Examinează cadavrul Gloriei. Surprinde-i pe Clarence şi Rudy luptându-se. Dă-i papagalului Poly un biscuite. Observă-i pe Fifi şi Jeeves sărutându-se. Surprinde-o pe Lillian căutând în colecţia de arme.

Acţiuni necesare pentru a intra în actul 5

Surprinde-o pe Lillian uitându-se la colecţia de arme a Colonelului. În timp ce te plimbi pe afară trebuie să-i vezi pe Rudy, Clarence şi Ethel, plimbându-se. Poţi să mai descoperi cadavrul Gloriei în foişor.

ACTUL 5

Găseşte vergeaua undeva pe pământ. Examinează urma de cizmă cu monoclul. Ia ranga şi bidonul de ulei din "Carriage House". Examinează cadavrul lui Ethel. Observ-o pe Fifi fardându-se. Spionează-i pe Colonel şi Lillian. Sesizează aroma slabă de parfum din camera secretă. Surprinde-l pe Rudy mâncând în sufragerie, pe Clarence bând singur în bar şi pe Colonel fără scaunul de invalid.

Acţiuni necesare pentru a trece în actul 6

Surprinde-l pe Colonel cu Lillian în camera lui. Observă-l pe Rudy mâncând singur în sufragerie şi pe Clarence bând în camera de zi. Intră în camera colonelului când acesta nu-i prin preajmă. Poţi să mai descoperi cadavrul lui Ethel în "Carriage House".

ACTUL 6

Caută în coşul de gunoi din baie. Examinează sticla cu monoclul. Surprinde-o pe Lillian ascunzând ceva în poşetă. Caută cadavrele lui Fifi şi Jeeves. Examinează sticla de coniac cu monoclul Observă-l pe Clarence

În cuşca lui Beauregard se pot găsi câteodată obiecte folositoare.

scriind la birou. Spionează-o pe Lillian când este singură și apoi pe Clarence. Dă-i papagalului un biscuit. Observă-l pe Rudy mângâindu-l pe Beauregard.

Acțiuni necesare pentru a intra în actul 7

Surprinde-o pe Lillian ascunzându-și jurnalul în poșetă. Observă-l pe Clarence scriind la birou și pe Rudy afară, împreună cu Beauregard. Bate la ușa lui Cellie. Poți să mai descoperi că Jeeves și Fifi au fost omorâți în camera din pod.

ACTUL 7

Dă-i papagalului un biscuit. Citește agenda lui Clarence. Examinează cadavrul lui Clarence. Citește jurnalul lui Lillian. Observă ce lipsește din colecția de arme a Colonelului. Descoperă cadavrele. Găsește următorul pasaj secret. Folosește ranga pentru a deschide pivnița. Sparge ușa pentru a ieși afară. Surprinde-l pe Rudy cotrobăind în camera lui Lillian.

Acțiuni necesare pentru a intra în actul 8

Surprinde-o pe Lillian în "Play House" comportându-se din nou foarte bizar. Du-te la capelă și roagă-te cu Cellie. Citește jurnalul lui Clarence. Surprinde-l pe Rudy cotrobăind în camera lui Lillian. Poți să mai descoperi și cadavrul lui Clarence.

ACTUL 8

Examinează cadavrul lui Lillian și ia cheia. Ia arma și glonțul. Încarcă arma. Intră în mansardă prin ușa de lângă camera lui Fifi. Împușcă-l pe Rudy.

Acțiuni necesare pentru a termina actul 8

Găsește cadavrul lui Lillian în "Hedge Garden". Surprinde lupta din mansardă.

GF SOFT & 2M

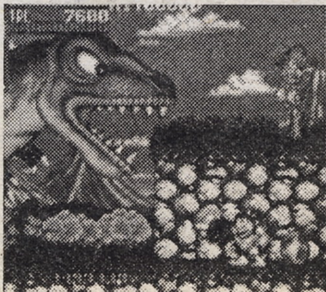
RATING 74%

✎	15/20
♪	16/20
🎥	14/20
⌛	15/20



Caveman Ninja, situat undeva la granița arcadeului a avut un mare succes la public fiind rapid adaptat de Data East și Elite și pentru Nintendo sub un nume nou: Joe & Mac. Acest joc depășește granița care separă lumea consolelor de cea a sistemelor PC. Un astfel de joc pe PC părea irealizabil... Să fie Caveman Ninja primul dintr-o lungă serie? Povestea lui Joe & Mac este extrem de tristă. Într-o noapte fără lună, un îndepărtat trib cromagnon le-a răpit toate femeile și fetele din sat. A doua zi dimineața, când s-au sculat...surpriză. Nu mai era nimeni care să pună masa și să le coasă șorturile din piele de mamut... Cei doi eroi trebuie deci să elibereze neapărat aceste mici zâne ale cavernelor. Cu măciuca pe umăr, curajoșii oameni ai cavernelor se avântă imediat pe urmele răpitorilor de-a lungul a zece nivele pline de capcane. Vor înfrunta monștrii de final de nivel de vreo douăzeci de ori mai mari ca ei: dinozauri mâncatori de oameni, plante carnivore, mamuți gigantici... Armele necrescând în copaci, cei doi combatanți vor trebui să caute prin peisaj noi "moduri de exprimare": oase de dinozaur, boomerang-uri, bombe incendiare (!?), ardei iuți, roți de piatră. Dacă ai curajul să te arunci în luptă singur, îl vei conduce pe Joe iar dacă ai nevoie de ajutor, un prieten va putea să-l controleze pe Mac. Umorul animației și decorurile variate ale versiunii pe PC îți aduc aminte de jocurile tipice de consolă: primitive dar caraghios de antrenante...



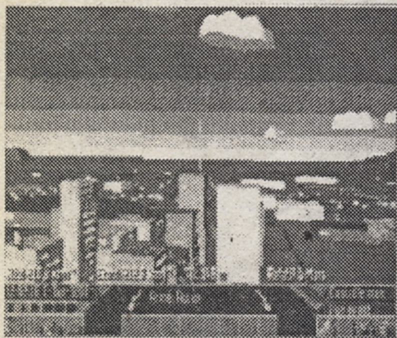


GF SOFT

RATING 73%

✎	16/20
♪	16/20
🎥	15/20
⌛	12/20

FRONTIER ELITE 2



Business is business! Nu aştepta impasibil o nouă reformă economică ci începe hotărât cucerirea comercială a universului! Un excelent mijloc de a-ţi verifica simţul afacerilor şi al aventurii. Datorită succesului enorm pe care l-a avut jocul ELITE la public, cunoscuta firmă de jocuri Konami s-a gândit să încerce să continue celebra "odisee" spaţială. În 3200 galaxia cuprinde numeroase civilizaţii care populează milioane de planete. Două confederaţii domnesc ca stăpâni: Federaţia şi Imperiul care îşi dispută o enormă piaţă galactică. Între cele două uriaşe confederaţii, micii independenţi încearcă să supravieţuiască recuperând fărâme. Tu eşti un pământean amărât, încarcerat de existenţa ta pasivă, dar, printr-un miracol, la o convocare a notarului, afli că nava bunicului tău a fost regăsită. Acesta era un mare comandant despre care se bănuieşte că a murit vitejeşte pe câmpul de luptă. El a lăsat un testament prin care dă fiilor săi o navă "Eagle" şi o avere de o sută de credite. Bunicul tău făcea parte din ELITE (un grup de aventurieri foarte curajoşi). A sosit, deci, pentru tine, marea ocazie să trăieşti o experienţă palpitantă. Trage-ţi combinezonul, aruncă-te în navă şi alege între trei scenarii disponibile de dificultate. Misiunea ta, dacă o accepţi, este să îţi faci o reputaţie de-a lungul galaxiei. Pentru asta trebuie să îndeplineşti diferite sarcini: să exploatezi minereuri, să faci comerţ, să practici activităţi de mercenar, să transporţi marfă şi persoane (în acest caz faci pe taximetristul), să faci trafic cu diverse materiale (în jur de treizeci) şi încă multe altele. Pe lângă nenumăratele planete ("doar" vreo 100.000.000.000) şi de sutele de lumi de vizitat, jocul se descompune în mai multe părţi care pot fi gestionate de tine sau de calculator. Pilotajul navei îţi cere multă îndemânare, atât pentru manevrele standard cât şi pentru a scăpa de un urmăritor sau de poliţia spaţială. Aceasta din urmă aplică legea cu cea mai mare severitate. Îndrăzneşti să aterizezi şi să decolezi fără permis şi vei fi sancţionat cu o amendă. Acelaşi lucru ţi se întâmpla dacă foloseşti arme în zone interzise. Vorbind de arme trebuie să ştii că în cursul jocului poţi să cumperi oricând altele pentru a-ţi echipa convenabil nava. Dacă îţi permiţi un cargo atunci un echipaj ţi-ar fi foarte util. Navigarea în mijlocul acestor planete trebuie să fie bine stăpânită pentru a economisi timp şi carburant. Informează-te bine asupra destinaţiei citind terminalul bordului care indică toate datele importante în legatură cu o planetă: tipul de guvernământ, de economie, de comerţ şi populaţia sa. La început poţi să lucrezi pentru un particular, pentru Federaţie sau pentru Imperiu. Grafica 3D este mai bine prelucrată, iar ELITE II este mult mai uşor de jucat datorită sistemului bazat pe icon-uri introdus de firma Konami. În plus poţi să reglezi numărul de detalii afişate şi poţi să alegi între mai multe teme muzicale. Închipuieşte-te ascultând muzică de Strauss în timp ce eşti pe cale să distrugi un cargo mai bine înarmat ca al tău. În sfârşit, GOOD LUCK şi ai grijă să nu te pierzi pe drum pentru că atunci nici un ghid din lume nu îţi va fi folositor.

GF SOFT

RATING 81%

	17/20
	10/20
	18/20
	20/20

ALIEN BREED 1(CODURI)

2	AAJIHGDDC	10	CCGDGBBBB
3	CGGHDGGDG	11	HHIAAJJIG
4	HDICICCII	12	GGDDJJHFD
5	IDHEHDGCC	13	JIECBFGFF
6	IJIIDIHEC	14	HGGEDDCCB
7	CFDFEFEFJ	15	HHHGFGDCC
8	JIIJIIIIC	16	IHDCHGHFF
9	AAAABAAAA		

ÎNTR-UNUL DIN NUMERELE VIITOARE !!!




The Prince Buffoon
HobByte's

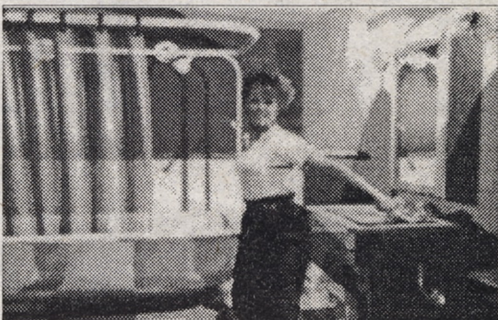
RETURN TO ZORK

RTZ este plin de puncte ilogice şi "puzzles" obscure. Cu toată invazia de informaţii din joc (mega întregi de dialog vorbit pe Adlib sau pe Sound Blaster) ţi se dă o vagă idee asupra acţiunilor pe care trebuie să le faci. Această soluţie completă ar trebui să te ajute să termini jocul fără prea mulţi nervi tociţi.

Salvează des şi fotografiază pe oricine şi orice loc posibil. Unele fotografii sunt importante. Voi menţiona în continuare utilitatea fiecărui obiect din inventar, dar adu-ţi aminte să arăţi toate obiectele fiecărui personaj. Când ai terminat cu un obiect este mai bine să-l păstrezi în inventar, s-ar putea să-ţi trebuiască la sfârşitul jocului. RTZ nu este chiar un joc non-linear, dar sunt multe acţiuni pe care poţi să le faci în altă ordine şi totuşi să termini jocul. De exemplu poţi să map-ezi cu uşurinţă drumul prin Whispery Woods fără lilieci şi să-l vizitezi pe Camuk înainte să o vezi pe Witch Itah. Va trebui să eliberezi liliecii mai târziu pentru a obţine "bat guano" (liliecii pot fi eliberaţi numai în Whispering Woods).

În concluzie, dacă tu ai parcurs jocul puţin diferit decât este prezentat aici nu este un motiv de îngrijorare, caută cu atenţie prin articol locurile unde te-ai blocat.

Aventura începe într-un loc sălbatic şi plin de vulturi, mai exact într-o trecătoare săpată în munţii care străjuiesc valea misterioasă aflată la picioarele tale. Ia roca de jos şi arunc-o în vulturul din apropiere. Ia planta de lângă semnul de lemn. Atenţie! Aici vi se întinde prima capcană.



Nu trebuie să culegi pur şi simplu planta. Va trebui să foloseşti cuţitul smulgând-o cu tot cu pământ. Mai târziu vei avea nevoie de o plantă vie nu de una moartă.

Acum poţi să-ţi iei inima în dinţi şi să cobori cu încredere în valea care va trebui să-şi dezvăluie uluitoarele secrete. Vorbeşte cu proprietarul farului după care taie firele de viţă de vie şi foloseşte-le pe scândurile aflate în jurul farului. Cu pluta destul de rudimentară pe care ai construit-o călătoreşte în josul râului, şi fii pregătit să tragi pe dreapta când vezi podul rupt. Ai ajuns astfel viu şi nevătămat în Old West Shambar.

Dă o raită pe la primar, vorbeşte cu el, şi citeşte toate tâmpeniile din fişierele lui. După "scurta" lectură îndreaptă-te spre clădirea şcolii şi sună la clopoţel folosind cuţitul. Ms. Peepers te va lăsa înăuntru, şi îţi va da un scurt test care este de fapt modul de protecţie a jocului la copiere.

Întrebările sunt alese la întâmplare dar poţi găsi cu puţin efort toate răspunsurile în Encyclopedia Frobazzica din fişierele primarului.

Profesoara îţi va da un caiet care va lua automat unele notiţe odată cu derularea jocului. Asta e tot ce poţi să faci aici deocamdată.

Intră în următoarea clădire, în magazinul de hardware de unde ia lada şi manivela. Şoarecii nu-ţi vor fi de folos, deci nu-i lua (poţi să-i cari după tine în ladă, dar dacă nu ai nevoie de ei, de ce să te oboseşti?).

Întoarce-te la pod şi coboară pe malul râului pentru a purta o scurtă discuţie cu Waif. Urcă înapoi şi du-te în stânga să-i faci o vizită lui Boos Miller. Aici îţi vor fi foarte folositoare unele din informaţiile citite în fişierele primarului.

Boos îţi oferă să bei (el face asta de fiecare dată când intri în cameră).

Respectă ritualul de toastare, şi aruncă de fiecare dată lichiorul din paharul tău în vasul plantei ornamentale din colţ, pretinzând astfel că ai băut de fiecare dată băutura aruncată.

După al treilea pahar întreabă-l de chei. Înainte de asta, nu este suficient de beat pentru a ţi le da dar la al patrulea pahar se prăbuşeşte la podea. Termină ritualul. Ia plosca de argint căzută pe podea şi ieşi afară pe cealaltă uşă.

Ia cheia de la magazinul de cadouri şi trage de pana roţii pentru a deschide uşa din interiorul morii.

Du-te la magazinul de cadouri. Ia banii şi tichetele din casa de bani şi bateria de pe raft. Pune bateria în Teleglobe. Întoarce-te la Waif şi dă-i tichetele. El iţi va da un "dar". Profită că te afli în apropierea râului pentru a umple plosca de argint cu apă.

Întoarce-te la moară şi coboară prin trapa din podea. Foloseşte cheile lui Boos ca să intri. Te afli acum in East/West Shabar (NewWest Shabar).

Opreşte-te la Moodock prima oară, şi joacă Survival cu el. După ce câştigi, îţi va da o sabie veche şi o monedă. Du-te la fierar şi dă-i sabia să o cureţe. În timp ce el face asta, du-te să vorbeşti cu Molly la han. După discuţie sabia trebuie să fie gata; plăteşte fierarului 2 zorkmizi pentru ea.

Nu te îngrijora în privinţa banilor, nu vei avea nevoie prea mult de ei. Citind articolul în continuare vei învăţa să-i foloseşti cât mai bine posibil.

Traversează podul şi du-te în stânga de la Hero's Memorial la Fool's Memorial.

Ia cartea. Este o carte de glume. Tu nu poţi să o citeşti dar câţiva alţi indivizi o pot face. Vei avea nevoie de patru glume pentru sarcina

de la Comedy Club de mai târziu.

Du-te la ferma lui Pugney. NU atinge cutia de pe peluză. Vorbeşte cu Pugney, fiind sigur că foloseşti expresia apologetică în timp ce el se duce în diatribă. După asta te va lăsa să iei cutia. Întoarce-te înapoi la Fool's Memorial şi de data asta du-te direct la ferma lui Snoot.

Intră pe fereastră (nu-ţi va răspunde nimeni la uşa). Intră pe ultima uşa din stânga şi surprinde-o pe Rebbeca spălându-se pe dinţi. Imediat te va surprinde şi ea cu o dreaptă sănătoasă. În timp ce zaci întins pe podea sub un butoi de armă de vânatoare va trebui să răspunzi la o altă întrebare de protecţie a jocului la copiere, şi din nou va trebui să te ajuţi de Encyclopedia. Asta va fi din fericire ultima întrebare.

Rebecca îţi permite să iei ce ai nevoie, şi dispare pentru moment. După asta, ea va apare de-a lungul diferitelor străzi din jurul Shanbar-ului. Pentru moment, caută în frigider după carne şi ia Thermofrozz-ul de după masă.

Pune săpunul în chiuvetă şi dă drumul la apă. Spală darul primit de la Waif în clăbucii de săpun. Ta-da! Deţi prima din cele şase bucăţi ale Discului Zburător din Frobozz. Acum du-te în dormitor şi foloseşte oglinda de pe masă.

Nu există nici o cale să treci de Alexis, câinele pudel. Oricum, ESTE important să-l faci să mârâie o dată, pentru a-l avea înregistrat pe bandă. Vei avea nevoie de înregistrare aproape de sfârşit, deci nu uita !

În drumul spre ieşire, du-te şi în stânga la siloz. Foloseşte manivela luată de la magazinul de hardware, în sensul acelor de ceasornic, ca să deschizi obiectul. Ia nişte morcovi. Apoi întoarce-te în oraş şi vizitează crematoriul.

Trage de pârghia 1 şi aruncă cutia cu sutiene în crematoriu. Trage din nou de pârghia 1 ca să închizi cuptorul. Acum trage de pârghia 2 şi uită-te în cutie. O singură sârma fierbinte a mai ramas înăuntru. Toarnă apa din ploscă peste ea. Foloseşte sârma să deschizi uşa de la General Store.

Scutură cutia cu cereale de două ori pentru a aduce fluierul de vulturi în vârf. Ia-l şi după asta prinde şobolanii care aleargă în jurul tău. Pune-i în lada pe care ai luat-o de la magazinul de hardware.

Ieşi afară din oraş prin crematoriu. Ia o poză din Whispering Woods, ia-o pe celălalt drum şi du-te la ruine. Ia dalele, du-te în pădure şi ieşi afară din nou. De data asta, vei vedea că a apărut pe pământ o ramă. Ia-o şi pune dalele în ea pentru a crea un mic puzzle.

Când dalele vor fi bine aranjate, vei afla următorul mesaj:

***"Water unseen at falls
Mix with bat dropping
Yields potion for
invisibility"***

Ultima dală va apărea când celălalte vor fi în poziţiile lor corecte. Trebuie să rezolvi neapărat acest puzzle deoarece al doilea mesaj (litere mari) îţi spune să te uiţi din nou pe pământul din jurul ruinelor. De data asta vei găsi o bucată de illuminite şi a doua bucată din Discul Zburător. Acestea nu vor apărea decât după rezolvarea puzzle-ului.

Vizitează-l acum pe Ben Fyshin în stânga podului. Arată-i o fotografie a oricărei femei. Te va ruga să-i duci o scrisoare Vrăjitoarei Itah. Dacă dai un "click" (n-am gasit altă expresie) pe nod, Ben îţi va arăta cum se face nodul cow-hitch. După asta, închiriază o barcă de la el.

Când se opreşte motorul, ia şobolanii din ladă şi pune-i în motor. Călătoreşte înainte spre mlaştină unde se află coliba Vrăjitoarei Itah. Atenţie! Înainte de a intra în coliba vrăjitoarei va trebui să arunci carnea, care a început să se strice, dacă vrei să vorbeşti cu ea. Arată-i lui Itah cartea şi obţine prima glumă. Dă-i scrisoarea de la Ben. Ea o va citi undeva afară din cameră, permiţându-ţi să-i furi băţul. NU atinge cutia cu lilieci acum, sau te vei trezi într-o mare încurcătură. Ieşi pe uşa din spate şi croieşteţi drum prin mlaştină, folosind băţul pentru a testa pamântul de-a lungul drumului.

Imediat ce te-ai întors, du-te la Spirit Woods (nu Whispering Woods). După ce ai pătruns înăuntru mergi nord, est, est şi sud pâna la Zorkmid Tree. Loveşte copacul cu băţul. Nişte bani în plus sunt oricând bineveniţi (poţi să foloseşti şi sabia, dar se va rupe, şi nu vrem extra complicaţii aici).

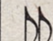
Închiriază altă barcă de la Ben pentru o a doua călătorie la Itah. De data asta arată-i poza luată din Whispering Woods şi ea îţi va permite să iei liliecii. Ia-ţi înapoi carnea stricată şi fă o a doua călătorie şi prin mlaştină. Spre norocul tău nu va mai trebui să o vezi pe drăguţa doamnă din nou.

(continuare în nr. viitor)

GF SOFT

RATING 82%

 17/20

 17/20

 14/20

 18/20

FURY OF THE FURRIES

Mai puţin cunoscuta firmă Kalisto împreună cu Mindscape a aruncat pe piaţă în acest an un excelent joc arcade care contribuie la revoluţionarea acestui gen atât de popular. Grafica îngrijită şi strident colorată împreună cu un scenariu amuzant sunt unele din elementele care îl propulsează în topul preferinţelor.

Pe parcursul jocului dispuneţi de patru omuleţi păroşi care au diferite calităţi:

-primul, colorat în galben ştie ceva karate şi să arunce cu pietre.

-al doilea "păros", colorat în roşu, este cel mai "crizat" din toată gaşca. Cu ajutorul lui poţi sparge blocuri uriaşe de granit care îţi blochează câteodată



drumul.

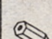
-al treilea omuleţ, colorat în verde, a văzut prea multe filme cu Tarzan şi a învăţat "chestia" cu liana. Unele obstacole "ascuţite" nu le poţi depăşi decât cu ajutorul lui.

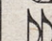
-al patrulea, colorat în albastru, posedă nişte plămâni de fier care-i permit să înoate mai ceva ca un peşte pe sub apă (atenţie la pirana).

O hartă nostimă îţi arată traseul sinuos pe care îl ai de parcurs până la îndepărtatul castel. Misiunea ta este să-l eliberezi pe împăratul omuleţilor păroşi din ghearele necruţătorilor duşmani. Jocul rulează pe minim 286, 640k Ram, Vga şi are în jur de 5 MBytes "desfăcut". Dacă ai un Sound Blaster atmosfera jocului va fi perfectă şi din punctul de vedere al sunetului, sunetul de pe speaker fiind puţin cam strident.

GF SOFT

RATING 85%

 18/20

 17/20

 16/20

 18/20

PRINT

```
10          ORG   ADR
20 RUT      LD    (ADRESA), HL
30 HOP      LD    A, (HL)
40          CP    128
50          JR    NC, STOP
60          CP    22
70          JR    Z, PRAT
80          CP    13
90          JP    Z, STOP1
100         CP    1
110         JP    Z, AWKP
120         CP    2
130         JP    Z, PAUZA
140         CP    3
150         JP    Z, PAUZA2
160         CP    4
170         JP    Z, COM
180         CP    5
190         JP    Z, COM2
200         CP    6
210         JP    Z, STERG
220         CP    7
230         JP    Z, SUNET
240         SUB   32
250         LD    H, 0
260         LD    L, A
270         ADD   HL, HL
280         ADD   HL, HL
290         ADD   HL, HL
300         EX    DE, HL
310         LD    HL, (23606)
320         INC   H
330         ADD   HL, DE
340         EX    DE, HL
350         PUSH  BC
360         PUSH  DE
370         CALL  CALCUL
380         POP   DE
390         CALL  PRINT
400         POP   BC
410         INC   C
420         LD    A, C
430         CP    32
440         JP    Z, CALC2
450 CRISP   LD    HL, (ADRESA)
460         INC   HL
470 PP      NOP
480 PP1     NOP
490         NOP
500         JR    RUT
510 STOP    CP    255
520         RET   Z
530         INC   HL
540         JR    HOP
550 PRAT    INC   HL
560         LD    A, (HL)
570         LD    B, A
580         INC   HL
590         LD    A, (HL)
600         LD    C, A
610         INC   HL
620         JP    RUT
630 STOP1   INC   B
640         INC   B
650         LD    C, 0
660         JP    CRISP
670 CALC2   LD    A, B
680         CP    22
690         JR    Z, JOS
700         CP    21
710         JR    Z, JOS
720         JP    STOP1
730 JOS     LD    B, 0
740         LD    C, 0
750         JP    CRISP
760 PAUZA1  PUSH  BC
770         LD    B, 50
780 ZIP1    PUSH  BC
790         LD    B, 200
800 ZIP     DJNZ  ZIP
810         POP   BC
820         DJNZ  ZIP1
830         POP   BC
840         RET
850 AWKP    PUSH  AF
860         PUSH  HL
870         PUSH  DE
880         PUSH  BC
890 DSF     CALL  654
900         LD    A, E
910         CP    255
920         JR    Z, DSF
930         POP   BC
940         POP   DE
950         POP   HL
960         POP   AF
970         JP    CRISP
980 PAUZA   PUSH  HL
990         PUSH  AF
1000        LD    HL, PAUZA1
1010        LD    A, 205
1020        LD    (PP), A
1030        LD    (PP1), HL
1040        POP   AF
1050        POP   HL
1060        JP    CRISP
1070 PAUZA2 PUSH  HL
1080        PUSH  AF
1090        LD    HL, 0
1100        XOR   A
1110        LD    (PP), A
1120        LD    (PP1), HL
1130        POP   AF
1140        POP   HL
1150        JP    CRISP
1160 COM    PUSH  AF
1170        LD    A, 175
1180        LD    (LOOP2), A
1190        POP   AF
1200        JP    CRISP
1210 COM2   PUSH  AF
1220        LD    A, 26
1230        LD    (LOOP2), A
1240        POP   AF
1250        JP    CRISP
```

Programul reprezintă o rutină de print cu litere duble. Nu are nevoie de un set special de caractere deoarece le prelucrează pe cele ale căror adresă de început este introdusă în locaţiile 23606-23607.

Ecranul este tabelat ca la PRINT AT, adică este înpărţit în 24 de linii, fiecare cu câte 32 de coloane.

Rutina se apelează cu secvenţa:

```
LD     HL,adresa textului
LD     B,linia
LD     C,coloana
CALL   RUT
```

Textul poate fi introdus de la orice adresă.

Rutina prelucrează caracterele curente în două moduri:

a) le poate lungi de două ori;

b) le poate lungi de două ori lăsând între fiecare doi octeţi afişaţi câte un spaţiu.

Cu ajutorul anumitor coduri (care nu fac parte din mulţimea codurilor afişabile) puteţi realiza unele efecte speciale de scriere. Prezint mai jos aceste coduri:

22 - funcţionează similar cu PRINT AT, adică este urmat de două numere: primul reprezintă linia iar al doilea coloana unde se va tipări următorul caracter. În momentul în care un caracter a fost tipărit pe coloana 31, rutina va tipări următorul caracter pe coloana 0 dar cu două linii mai jos. Când coordonatele de tipărire ajung la 21/31 sau 22/31, rutina continuă tipărirea la coordonatele 0/0, fară să şteargă ecranul;

255 - termină tipărirea textului;

13 - dacă în timpul scrierii rutina întâlneşte acest caracter, va continua tipărirea la coloana 0, cu două linii mai jos;

1 - la întâlnirea acestui cod, rutina se va opri, aşteptând apăsarea unei taste;

2 - activează o scurtă pauză după



tipărirea fiecărui caracter;

7 - activează un sunet sec după tipărirea fiecărui caracter;

ATENŢIE !!! Rutina nu poate folosi scrierea cu pauze (2) şi scrierea cu sunet (7) concomitent. Deci ..... ori una ori alta!

3 - dezactivează scrierea cu pauză sau cu sunet, activând scrierea normală.

4 - activează aşa numita "scriere ciuruită";

5 - activează scrierea cu litere duble normale;

6 - şterge ecranul folosind un efect CLS gen "CABAL": coloanele de pe ecran, două câte două, "intră una în cealaltă", efectul fiind foarte drăguţ.

ATENŢIE !!! Acest efect nu modifică vechile coordonate!

Rutina trece pur şi simplu peste alte caractere neafişabile (întâlnite în structura textului), netipărind nimic în locul lor.

Aici se opreşte seria codurilor speciale.

Rutina poate fi folosită în diferite situaţii cum ar fi: prezentarea unui joc, a unui program, pentru a afişa anumite texte foarte simplu şi economic.

Pentru ca textul să arate mai bine recomand introducerea în locaţiile 23606-23607 a adresei de început a unui nou set de caractere definit normal.

Şi cam asta este tot; mai rămâne totuşi de spus că rutina se poate asambla la orice adresă, folosind un asamblor de tipul GENS-ului. Toate constantele numerice din program sunt date în zecimal.

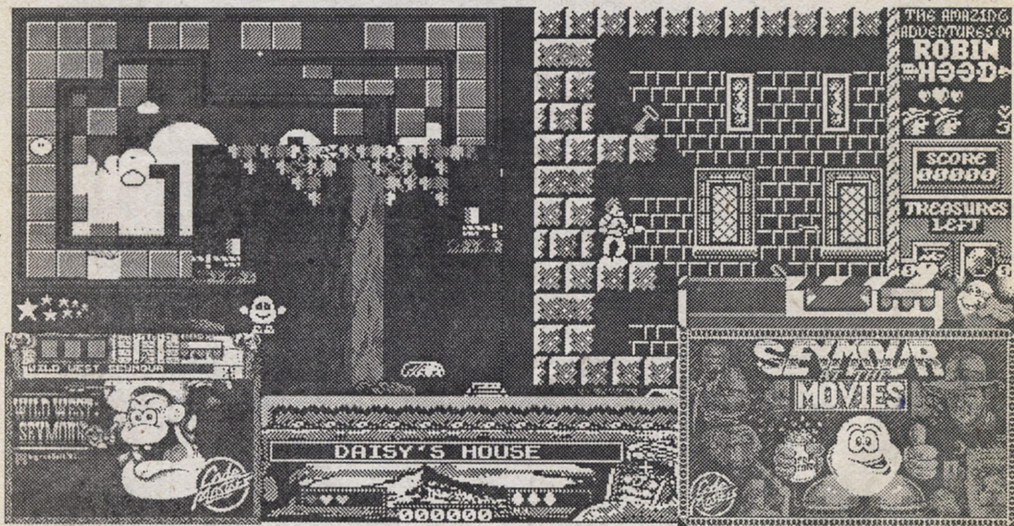
Pentru orice informaţie suplimentară sunaţi la 6108951, Mitică, & don't forget .... DIC SOFT 1993 works for everybody !!!

STAMA DUMITRU

```
1260 STERG   PUSH  HL
1270         PUSH  BC
1280         LD    B, 8
1290 D1      PUSH  BC
1300         LD    HL, 16384
1310         LD    B, 192
1320 D2      PUSH  BC
1330         LD    B, 16
1340 D3      PUSH  BC
1350         SRL   (HL)
1360         INC   HL
1370         SLA   (HL)
1380         INC   HL
1390         POP   BC
1400         DJNZ  D3
1410         POP   BC
1420         DJNZ  D2
1430         POP   BC
1440         DJNZ  D1
1450         POP   BC
1460         POP   HL
1470         JP    CRISP
1480 CLIC    PUSH  AF
1490         PUSH  BC
1500         LD    B, 5
1510 PI      PUSH  BC
1520         CALL  RUT2
1530         POP   BC
1540         DJNZ  PI
1550         POP   BC
1560         POP   AF
1570         RET
1580 RUT2    LD    A, R
1590         DEFB  238
1600 MOFT    DEFB  0
1610         LD    (MOFT), A
1620         AND   3
1630         INC   A
1640         RLCA
1650         RLCA
1660         RLCA
1670         RLCA
1680         LD    C, A
1690         XOR   A
1700 LOOP4   LD    B, C
1710 LOOP5   DJNZ  LOOP5
1720         XOR   16
1730         OUT   (254), A
1740         DEC   C
1750         JR    NZ, LOOP4
1760         RET
1770 SUNET   PUSH  HL
1780         PUSH  AF
1790         LD    HL, CLIC
1800         LD    (PP1), HL
1810         LD    A, 205
1820         LD    (PP), A
1830         POP   AF
1840         POP   HL
1850         JP    CRISP
1860 CALCUL  LD    HL, 16384
1870         LD    A, B
1880         LD    (GET),A
1890         CP    7
1900         JR    NC, MODIF
1910         CP    0
1920         JR    Z, LINE
1930 START   LD    D, 0
1940         LD    E, C
1950         ADD   HL, DE
1960         LD    D, 0
1970         LD    E, 32
1980 LOOP    ADD   HL, DE
1990         DJNZ  LOOP
2000         RET
2010 MODIF   CP    15
2020         JR    Z, MODIF1
2030         JR    NC, MODIF2
2040 JUMP    LD    DE, 1824
2050         ADD   HL, DE
2060         DEC   B
2070         JR    START
2080 MODIF2  LD    DE, 1824
2090         ADD   HL, DE
2100         DEC   B
2110         JR    JUMP
2120 MODIF1  JP    START
2130 LINE    LD    D, 0
2140         LD    E, C
2150         ADD   HL, DE
2160         RET
2170 PRINT   LD    (STORE), HL
2180         LD    B, 4
2190         LD    C, 2
2200 LOOP2   XOR   A
2210         LD    (HL), A
2220         INC   H
2230         LD    A, (DE)
2240         LD    (HL), A
2250         INC   H
2260         INC   DE
2270         DJNZ  LOOP2
2280         LD    HL, (STORE)
2290         PUSH  DE
2300         LD    A, (GET)
2310         CP    7
2320         JP    Z, SALT
2330         CP    15
2340         JP    Z, SALT
2350         LD    D, 0
2360         LD    E, 32
2370         ADD   HL, DE
2380         JP    DDF
2390 SALT    LD    DE, 1824
2400         ADD   HL, DE
2410 DDF     POP   DE
2420         LD    B, 4
2430         DEC   C
2440         JR    NZ, LOOP2
2450         RET
2460 STORE   DEFW  0
2470 ADRESA  DEFW  0
2480 GET     DEFW  0
```

SPECTRUM

Cătălin Russen din micro CRIFS First of all I want to thank to my friend Andy Davis from Alchemist Research for helping me to write this article. Această rubrică nouă este o prezentare cât se poate de amănunţită a tipurilor de calculatoare apărute până acum (unde se poate şi cu un scurt istoric) şi a produselor hardware. Calculatorul asupra căruia m-am oprit şi pe care l-am considerat edificator pentru a deschide acest prim articol este Sinclair Spectrum. Spectrumurile create până atunci erau cât se poate de modeste (mai ales la preţ!) conţinând 16k ROM, 64k RAM din care doar 48k disponibili. ROM-ul scris cu interpretorul BASIC, o rezolutie de 256x192 pixeli şi 8 culori. Sunetul era produs doar pe două canale de sunet, iar toate aceste caracteristici anunţau parcă o schimbare. În 1986/1987 are loc lansarea Spectrumului 128k, în Spania pentru prima dată (eh, chiar toate în Anglia!). Diferenţe prea Sinclair a făcut datorii în valoare de 5 milioane de lire. Firma Amstrad a plătit 7 milioane de lire acoperind datoriile şi a cumpărat pentru 2 milioane de lire dreptul de a produce toate materialele pentru calculatoare de la Sinclair. În 1988 este lansat modelul gri de Spectrum+2. Diferă de Spectrum 128k doar prin faptul că are un casetofon deck încorporat şi nu are mufă de I/O pentru casetofon extern, iar ieşirea pentru monitor nu conţine audio ci doar video. Ieşirea casetofon extern, TV, monitor, RS232, keypad, I/E, disc extern şi imprimantă centronics. Softul şi celelalte facilităţi sunt aceleaşi ca la celelalte 128k dar cu o tastatură excelentă. Pentru DOS are un ramdisk (cip de tip RAM) intern de 58k iar singurul dezavantaj este slaba calitate TV obţinută şi distorsiunile sunetului. Producţia nu s-a oprit aici şi în 1989 s-a continuat fabricarea de Spectrum+2 şi este făcut Spectrumul+2a negru. Spectrumul+2a este o fuziune între



A fost creat în 1980 cu numele de ZX80. La un an mai târziu are loc lansarea calculatorului ZX81. În 1982 este lansat 16k Spectrum purtând numele de cod ZX82. În 1983 este lansat Spectrumul 48k, în forma în care îl cunoaştem şi noi astăzi, cu numele de cod ZX83. Binenţeles că Sinclair nu s-a mulţumit numai cu atât şi în 1984 a lansat pe piaţă Sinclair QL cu numele de cod ZX84, un calculator ce are la baza un microprocesor Motorola 68008.În 1985 este creat şi lansat pe piaţă Spectrum+ cu numele de cod ZX85. mari între un Spectrum 48k şi unul 128k nu sunt decât că 128k-ul are un ROM de 32k scris cu un editor de text care permite scrierea comenzilor literă cu literă, BASIC-ul mult imbunătăţit cu instrucţiuni, 128k RAM, 3 canale de sunet realizate cu cipul AY 38912, rezoluţia şi puterea grafică a rămas aceaşi ca la 48k. Ca şi 48k-ul, 128k-ul permite stocarea datelor pe casetă, dischetă, microdrive, cartuş, listarea la imprimantă, lucrul în reţea şi acelaşi conector de extensie ca şi 48k-ul. Totuşi lucrurile nu au mers aşa de bine şi audio poate fi luată de la ieşirea "line out". Este vorba despre originalul Amstrad-Sinclair iar dintre cele trei (+2,+2a,+3) este cel mai de încredere. Tot în acelaşi an, Amstrad concepe şi lansează pe piaţă Spectrum+3 semănând mai degrabă cu un Amstrad CPC rulând un emulator de Spectrum. Are 128k RAM, 64k ROM şi un excelent şi foarte bine documentat DOS, încorporată o unitate de 3" şi foloseşte aceleaşi tipuri de dischete ca şi celelalte calculatoare Amstrad concepute mai înainte. Conţine porturi de load/save pentru +2 şi +3 fiind la fel ca +2 (cu deck încorporat) dar cu toate facilităţile lui +3 şi un DOS reînnoit. Spre sfârşitul anului s-a mai creat un mic stoc de +2b şi +3a, la fel ca vechile +2a şi +3 dar cărora l-i s-au înlăturat micile defecte pe care le aveau. Deznodământul îl ştim cu toţii, Amstrad a oprit producţia de Spectrum-uri iar începând cu 1990 tot ce s-a vândut a fost din stoc. Pe piaţă au fost şi alte tentative de Spectrum sau ceva asemănător precum TIMEX TMS-1000 ,2000 şi 40000 cu mai multă memorie şi facilităţi şi cu un ROM puţin mai

diferit. SINCLAIR QL fabricat în serie în 1985 este un succesor al Spectrum-ului şi o alternativă la PC sau microsistemele BBC .Este echipat cu un microprocesor pe 16 biţi Motorola 68008 (o versiune mai mică a lui 68000 - cu care sunt echipate Amiga), 128k RAM, 64k ROM. Are încorporate două unităţi de microdrive (în partea mâinii drepte), tastatura este aceaşi ca la Spectrum+ permiţând scrierea comenzilor literă cu literă. Are un port pentru cartuş, două porturi seriale, două pentru controlul jocurilor, unul pentru microdrive/ disc, două pentru reţea şi unul pentru expansiunea memoriei. Datorită tehnologiei avansate QL poate rula hard discuri, tastaturi de PC (special concepute pentru QL), poate accesa discuri de orice mărime, rula emulatoare de SPECTRUM precum poate extinde capacitatea de memorie. Microdrive-ul nu este disc, este un mic inel continuu de bandă şi are capacitatea maximă de 100k. Cartuşul este ca la consolele de jocuri Sega şi Nintendo iar portul arată ca portul de extensie al Spectrum-ului dar este o mufă cu 6 pini. Porturile seriale şi de control al jocurilor sunt ca cele de la telefoanele din UK. Nu se poate introduce o interfaţă de joystick iar joystick-uri nu au fost făcute pentru acest tip de calculator. Porturile de reţea sunt de 3,5 mm precum mufele de căşti - câte una pentru fiecare calculator cu care este cuplat. Portul de expansiune a memoriei este la fel ca euroconectorul de 64 căi folosit la PC-uri .Hard discului îi trebuie o interfaţă specială ca să ruleze pe QL. ROM-ul este scris cu SUPERBASIC(ca Microsoft Basic) şi poate încărca de pe microdrive cu comanda LOAD MDV1 "nume fişier", poate lucra în reţea salvând şi încărcând fişiere cu LOAD NET1 "nume fişier" sau LOAD SER1 "nume fişier". Rezoluţia este de 640x256 sau 300x200, depinde de joasa sau înalta rezoluţie pe care ţi-o alegi şi poţi avea culorile Spectrum standard dar fără amestecarea lor .Instrucţiunile grafice sunt aceleaşi ca pe Spectrum, text de 40 sau 80 caractere pe linie, instrucţiunea CIRCLE este desenată instantaneu şi în plus are o comandă FILL foarte rapidă. Sunetul este produs pe trei canale via un speaker intern, iar dacă ai şi un mouse nu-ţi trebuie decât o interfaţă ca să meargă. Este totuşi un calculator care a reuşit să fie ce şi-au propus constructorii, o fuziune între Spectrum şi PC. Îl cumperi la acelaşi preţ cu Spectrumul şi are facilităţi foarte mari, ca ale PC-ului, dar ca să beneficiezi de ele trebuie să investeşti în el.

HARDWARE-pentru Spectrum: SISTEMUL +D DISCSistemul +D DISC a fost dezvoltat de Miles Gordon Technology (de la SAM) în 1988. Este cea mai bună interfaţă de disc şi imprimantă concepută vreodată pentru Spectrum. Este de dimensiunile unei carcase de casetă audio, ceva mai mare, şi conţine două mufe, una pentru unitatea de disc şi cealaltă pentru o imprimantă paralelă (de tip BBC). În afară de acestea mai are şi un buton care îţi permite să copiezi şi să spargi jocurile. Interfaţa poate formata până la 800k şi suportă virtual orice imprimantă Centronics. Aşa ceva nu poate lipsi niciunui utilizator de Spectrum. Poate funcţiona cu unităţi de disc de 5.25" şi 3.5" de dublă densitate şi poate formata şi vechile discuri de 5.25" la 360k. Discurile de 3" sunt ceva mai mici decât cele de 3.5" şi pot avea o capacitate maximă de 203k. Singurul inconvenient este că sunt foarte scumpe (până la 3 lire per buc.) şi din această cauză cei care au +3 sau +3a îşi pun în locul unităţilor de 3" unităţi de 3.5", care, fie vorba între noi, rentează mai mult.

ALCATRAZ (CODURI)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	323	312	444	431	243	124	244	112	123	244
2	231	124	231	112	311	432	123	312	123	124
3	444	111	231	232	431	324	124	324	443	243
4	324	232	432	123	244	124	123	111	124	324
5	313	112	438	443	244	112	312	324	243	432
6	123	312	311	112	232	231	311	124	324	312
7	443	312	233	443	324	444	111	443	312	124
8	323	222	333	122	112	223	131	312	233	211
9	323	131	213	321	114	411	243	341	114	422
10	411	442	341	234	442	223	434	443	323	422
11	344	231	434	124	422	244	423	324	144	112
12	123	244	111	422	323	211	441	423	333	124
13	222	211	122	241	124	334	331	233	311	441
14	432	422	444	113	134	131	232	141	122	221
15	233	341	333	312	244	112	321	341	112	231
16	442	412	441	113	444	342	242	241	331	142
17	432	434	214	412	411	311	123	441	443	331
18	112	114	243	313	322	423	234	132	111	134
19	424	241	234	112	323	223	223	211	442	222
20	431	231	114	423	442	241	311	233	234	144

ZOMBI

Bun venit în Super Magazinul Morţii. Te afli pe terasa magazinului şi poţi controla patru oameni. Mai întii trebuie să cureţi magazinul de zombi. I-al pe Alex şi du-te la etajul 2, primul ecran din stânga şi intră în camera din spate, de unde ia setul de chei. I-a liftul până la etajul 4 , foloseşte cheile şi intră în cameră. Lasă aici legătura de chei şi ia celălalte trei legaturi de chei din cameră. Coboară cu liftul până la etajul 1. Ieşi din lift şi du-te două ecrane la stânga pentru a ieşi din magazin. Du-te în sus şi odată ajuns la unul din cele 3 tiruri, deschide uşa, intră în el şi foloseşte una din chei, apăsând cu săgeata pe butonul negru din dreapta, apoi pe pedala din dreapta. Una din cele trei uşi ale magazinului se va bloca. Ieşi din maşină şi mergi în jos până ajungi la colţ.

Du-te în dreapta până ajungi la uşă, intră înapoi în magazin şi mergi până la al doilea colţ şi apoi la dreapta de două ori. Ajuns aici intră în tir şi porneste-l pentru a bloca cea de-a doua intrare. Du-te trei ecrane în dreapta şi apoi în jos până la colţ şi mergi pe lânga perete până la masina următoare cu care blochează a treia intrare şi lasă-l pe Alex aici. Selectează-l şi pe Patrick şi du-te la etajul 1 de unde ia un cărucior. Du-te la etajul 2, unde ai să găseşti la magazinul de arme o puşcă iar la magazinul de unelte ,într-o cutie, lanterna. Du-te şi culege în cărucior toţi ZOMBII morţi din magazin. Ajută-te de puşcă pentru a-i omorâ dintr-un singur foc. După ce ai cules toţi ZOMBII coboară la subsol, intră în camera frigorifică şi depune aici toate cadavrele. Ieşind afară din această încăpere veţi observa că toţi ZOMBII au dispărut iar în locul lor au apărut nişte graşi. Aceştia pentru a pătrunde în magazin au dat la o parte tirul în care se afla Alex. I-a fata, coboară la etajul 3 şi într-un dulap de pe culoar ai să găseşti o pereche de mănuşi şi o canistră pe care o vei lua cu tine. La etajul 1 vei găsi la florărie un furtun. Cu acesta caută pe afară maşina cu care au venit graşii. Semnalmente: dubiţă, craniu aplicat pe ea. Deschide rezervorul şi foloseşte furtunul. Intră înapoi în magazin şi du-te la elicopter, deschide rezervorul acestuia şi foloseşte furtunul. Cu Alex porneşte şi blochează din nou uşa. Cu Patrick du-te la etajul 2 şi ia siguranţa. Cu aceasta te duci la subsol, cauţi sursa de energie,dar nu singur, (un personaj trebuie să fie cu tine să-ţi ţină lanterna) iar cu mănuşile şi siguranţa o repari.

Pe Alex l-ai sacrificat aşa că urcă-i pe ceilalţi în elicopter. Ia cheia lui Alex şi porneşte elicopterul. Vei pleca şi în acelaşi timp vei uita de acest coşmar.

Cam asta este tot dar toată explicaţia m-a costat nenumărate zile şi nopţi pierdute în faţa calculatorului. Până la o reîntâlnire, sper foarte curând, va las în compania acestui minunat joc

BLAKY SOFT

RATING 70%

 **17/20**

 **9/20**

 **12/20**

 **18/20**

TAIPAN  TAIPAN  TAIPAN



lamura Marii Britanii flutură mândră la pupă iar steagul companiei în vârful artimonului. Steagul Nobilei Case înfăţişa roşul leu regal al Scoţiei îngemănat cu verdele dragon imperial al Chinei. Un steag pe cinste..."

O aventură în toată puterea cuvântului. Inspirat din romanul cu acelaşi nume de James Clavell, jocul aruncat pe piaţă de firma englezească Ocean Software Ltd. va fi apreciat la adevarata lui valoare de toţi cititorii cărţii.

CONTROLUL JOCULUI

Jocul poate fi jucat cu ajutorul joystic-ului dar şi cu ajutorul tastaturii. Direcţiile sunt următoarele:

Q - sus
Z - jos
I - stânga
P - dreapta
N - foc
SPACE - icon

Povestea începe aşa :

"Este anul 1841 ... În anul 1669, când prima navă englezească a făcut comerţ în mod paşnic cu China şi a adus în ţară, în Anglia, mătăsuri şi, pentru prima dată, nepreţuita buruiana numită ceai, pe care China o producea ieftin şi din belşug. Dar ceaiul şi mătasea se pot cumpăra doar cu lingouri de argint, iar argintul se obţine doar în schimbul opiului. Aşa că în scurt timp, contrabandiştii de opiu au ajuns să fie cunoscuţi drept "neguţătorii" cu China. Monopolul instituit de aceştia pe comerţul de orice fel nu este însă pe placul uriaşei Companii a Indiilor de Est, care le retrage autorizaţiile vînzării opiului...

Acum este rândul tău să-ţi faci firma ta, Nobila Casă, să devii Prinţul Negustorilor - Tai-Panul."

JOCUL

În joc intri lefter, fără bani, fără navă, fără nici un obiect de valoare. Scopul tău este să devii Tai-Pan. Jocul îl începi în oraşul Cantoanelor şi singurul mod în care poţi porni o afacere este să faci un împrumut ca să-ţi poţi cumpăra o navă, un echipaj şi să-ţi rămână destui bani pentru a cumpăra marfă să faci negoţ. Pe binefăcător îl găseşti într-o cameră dosnică într-un restaurant şi banii împrumutaţi trebuiesc înapoiaţi în timp de şase luni altfel el îşi pierde onoarea şi tu capul.



Toate bunurile aflate în posesia ta şi starea financiară sunt afişate în fereastra de mesaje de dedesubtul iconiţelor. Această zonă este rezervată şi pentru afişarea obiectului curent .

NAVA

Singurul ajutor pe care îl ai este fiul tău care va căra inventarul sau marfa cumpărată. În acest timp tu trebuie să strîngi un împrumut de 300.000$, să mergi la bancă şi să cumperi o navă. Poţi alege din trei modele:

LORCHA - 150.000$ (rapidă)
-spaţiu de încărcătură = 10 unităţi
-2 tunuri
-6 membri de echipaj
CLIPPER - 250.000$ (moderată), o navă comercială standard.
-spaţiu de încărcătură = 30 unităţi
-4 tunuri
-12 membri de echipaj
FRIGGATE - 400.000$ (lentă), navă de razboi folosită de armată şi piraţi.
-spaţiu de încărcătură = 30 unităţi
-8 tunuri
-24 membri de echipaj

Dacă vrei să faci contrabandă alege LORCHA. Daca vrei să faci comerţ legal (cu mici excepţii),alege un CLIPPER. Dacă vrei să devii pirat trebuie să alegi o FRIGGATE. Poţi folosi o FRIGGATE pentru comerţ şi un CLIPPER pentru contrabandă dar lipsa lor de viteză le face foarte greu de manevrat.

ECHIPAJUL

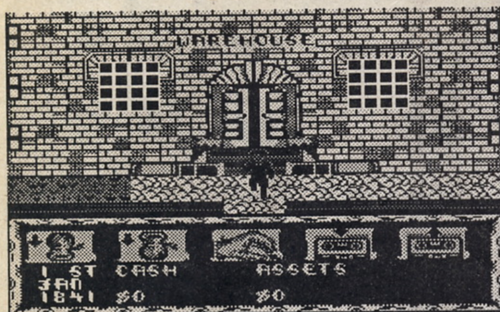
Odată ce ţi-ai cumpărat navă trebuie să-ţi găseşti şi un echipaj. Aceştia pot fi oricare dintre angajaţii găsiţi în hanuri sau dacă vrei să-ţi păstrezi banii, ei pot fi strânşi în grup, cu forţa. Ca să ai succes la strînsul în grup îţi sugerez să încerci pe beţivani sau pe oamenii epuizaţi, cu un baston de poliţist. Dacă încerci metoda pe un om bun este posibil să se lupte sau să cheme un poliţist. Dacă eşti arestat de poliţist va trebui să-ţi petreci 30 de zile în închisoare şi dacă eşti prins de trei ori vei fi decapitat. Dacă reuşeşti la strânsul în grup, ajutorul tău îi va duce la navă. Dacă nu ai un ajutor cu tine nu vei fi în stare să-i strîngi în grup iar căratul corpurilor se va dovedi imposibil de unul singur. Cînd ai făcut rost de echipaj trebuie să-ţi cumperi mărfuri, provizii şi arme ca să poţi face comerţ. Acestea pot fi cumpărate din diferite locuri din oraş.

CAZINOUL

Plimbarea prin oraş îţi poate dezvălui şi un cazino secret unde eşti invitat să participi la joc. Dacă eşti de acord, atunci vei fi pus să-ţi alegi o piesă. Cu stânga-dreapta se vor lumina opţiunile pe care vrei să le selectezi. Un contor va porni de la 100$ şi cu sus-jos vei alege o suma între 100$ şi 10000$. Jetoanele sunt în partea de sus a ecranului, se rotesc şi se vor opri întâmplator. Stiva în care se adună 10 jetoane câstigă.

CONTRABANDIŞTII

În oraşe poţi fi abordat de contrabandişti sau poţi descoperi o reşedinţă a lumii interlope. Ei vor încerca să-ţi vîndă mărfuri de contrabandă, (comerţ foarte periculos dar foarte profitabil). Dacă eşti prins cu mărfuri de contrabandă vei fi arestat şi bunurile tale confiscate. Preţurile de contrabandă vor varia în fiecare oraş vizitat.



ÎNCĂRCĂTURA

Pentru mărfurile cumpărate trebuie să ai spaţiu de depozitare.

1 unitate de încărcătură = 1 unitate de hrană (aprovizionarea unui om pe 20 de saptamini)

1 unitate de încărcătură = 1 unitate de foc de tun (+2 focuri)

După cumpărarea celor necesare te întorci la nava şi ridici pânzele. La bord poţi să-ţi alegi cursul, presupunând ca ţi-ai cumpărat echipament şi hartă, să călătoreşti în imensitatea de porturi unde poţi face comerţ.

RUTELE NAVALE

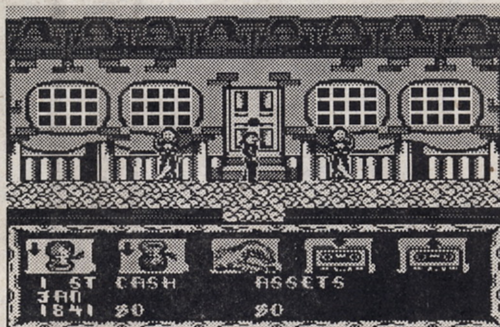
Când îti alegi ruta navală trebuie să ţii cont de vreme şi securitatea drumurilor. Dacă urmezi drumurile sigure poţi sau nu să întîlneşti piraţi dar pe drumurile mai puţin sigure vei fi atacat cu siguranţă. Rutele sigure sunt mai lungi şi iţi permit să faci comerţ numai de-a lungul coastelor. Ca să faci comerţ departe de ţărm trebuie să accepţi riscurile navigării peste mări. Când foloseşti harta, cât timp nava urmează ruta de navigaţie, timpul este reprezentat în sensul calendaristic ca să eviţi lungile perioade de timp când nu se prea întâmplă nimic. Dacă se schimbă vremea sau direcţia vântului sau o navă intră în zona de joc, vei fi întors în timpul real. Ca să-ţi încetineşti sau să-ţi mareşti viteza de deplasare selectează iconiţa de navigare şi cu sus-jos vei ridica sau lăsa pânzele. Această metodă va acţiona asupra timpului de călătorie când foloseşti harta. Nava o conduci când selectezi timona, iconiţa cu timona dispare când ai selectat-o. Cu stânga-dreapta întorci nava. Pentru maximum de viteză trebuie ca vântul să sufle la pupă.

INSULELE

Când pleci pe mare poţi să acostezi pe insule (acestea nu sunt trecute pe hartă dar iţi apar pe ecran când eşti în modul plan) pe care le poţi folosi pentru a-ţi depozita marfa sau pentru întâlniri cu contrabandiştii.

APROVIZIONAREA CU HRANĂ

Echipajul trebuie hrănit în timpul călătoriei cu ajutorul iconiţei "hrănirea echipajului". Atunci iţi va fi prezentat un meniu cu stocul curent de alimente şi nr. de membrii ai echipajului şi vei fi pus să-ţi alegi nivelul şi numărul de porţii care să fie distribuite. Pentru a menţine în plină formă echipajul trebuie hrănit bine; dacă nu, este şi aceasta o posibilitate de a-ţi crea o răzmeriţă pe propria navă. Dacă ţi-ai subestimat timpul de călătorie, este nevoie să reduci porţiile!!! Mâncarea nu poate fi ţinută şi pentru următoarea călătorie (pe vremea aia nu erau frigidere).



LUPTA

Dacă ţi-ai propus să devii pirat trebuie să fii în stare să navighezi peste mari şi să-ţi alegi cu grijă navele pe care vrei să le ataci. Intri în poziţie cu iconiţa de luptă. Această selecţie iţi va da controlul asupra tunurilor. Apasând foc ecranul se va şterge şi-ţi va apărea o imagine cu tunurile tale şi nava dusmană la orizont. Cu stânga-dreapta iţi alegi tunul cu care vrei să tragi, cu sus-jos modifici bătaia tunului şi cu foc tragi. Pâna la momentul impactului iţi poţi pregăti alt tun (dacă ai mai multe) şi astfel poţi folosi tot focul de care dispui. Dacă nava atacată iese afară din ecran, apeşi spacebar şi revii în modul plan unde iţi reiei poziţia de atac. Nava scoasă din luptă poate fi abordată (daca doreşti nava "intactă" va trebui să fii mai atent cu focul de tun).

ABORDAREA

Este un lucru de fineţe pe care îl realizezi navigând în lungul feţei celeilalte nave (ca în filmele cu piraţi) şi când eşti destul de aproape va apare imaginea de abordare iar obiectivul tău este să-l ucizi pe căpitan. Ai atâtea vieţi câţi membrii ai echipajului şi dacă pierzi o viaţa, pierzi un om. Dacă pierzi prea mulţi nu vei mai fi în stare să te mai întorci pe navă. Omoară cît mai puţini din echipajul advers, ai nevoie de oameni care să conducă nava pentru tine (dacă ai capturat-o şi le cruţi vieţile aceştia iţi vor fi loiali). Dacă ai capturat nava intactă poţi să ajungi cu ea în port şi toate bunurile şi bogaţiile ei vor deveni proprietatea ta. Dacă ai distrus-o foarte rău sau i-ai omorât prea mulţi membrii ai echipajului poţi să-i descarci încărcătura şi să o transporţi pe nava ta. Dacă sunt mai tari retrage-te pe nava ta selectând iconiţa de abandonare. Când lupţi ai posibilitatea de a folosi două arme (presupunând că ţi-ai cumpărat muschete şi muniţie). Sabia (nu poate fi pierdută niciodată) este folosită în lupta corp la corp şi muschetele pentru foc de la distanţă (capacitatea de foc de muschetă depinde de cantitatea de muschete cumpărată în port).

Nota: când capturezi o nava şi o trimiţi în port există posibilitatea ca nava să se piardă datorită vremii rele sau pentru că a fost atacată de alta navă, acesta este un risc pe care trebuie să ţi-l asumi dacă vrei să-ţi aparţină toate bunurile de pe navă.

PORTUL

Ca să intri în port trebuie să intri în adăposturile din imaginea cu marea. Aici trebuie să-ţi găseşti depozitul şi banca pentru a vinde marfa şi navele dobândite. Când te întorci la Macao poţi să-ţi schimbi nava şi să-ţi trimiţi celelalte nave pe mare. Ele vor face comerţ cu încărcătura legală iar profiturile şi vânzările vor fi debitate şi creditate cu permisiunea ta. Chiar dacă nu-ţi trimiţi navele în larg, ele vor continua să te coste salariile şi notele de plata pe mâncare. Când ai strâns împrumutul te întorci la Canton unde trebuie să-l înapoiezi. Acum când intri în lupta cu propria-ţi avere, ridici pânzele din nou şi încerci să ajungi la punctul culminant al ambitiei tale...să devii Tai-Pan.

SFATURI

Jocul poate fi jucat într-o varietate de moduri, totul depinde de dorinţa ta. Îl poţi juca şi ca pe un joc de strategie, concentrându-te asupra comerţului şi evitând restul. Îl poţi juca şi ca pe un fantastic joc de aventură explorând mereu neprevăzutul sau ca pe un împuscă-tot în cazul în care iţi alegi calea pirateriei. Tai-Pan este cel mai plăcut amestec între toate aceste elemente.

Când eşti în port să-ţi faci rost de un sextant, busolă, hărti şi ochean dacă nu diferite opţiuni nu le poţi deschide iar navigatul iţi va lua o lungă perioadă de timp. Lasându-te dus de desfătările ce ţi le oferă porturile te poţi îmbăta sau extenua şi eşti foarte uşor de prins la strânsul în grup şi astfel termini jocul. Când cumperi prima barca iţi recomand LORCHA. Daca încerci să faci comerţ cu CLIPPER nu poţi să cumperi mărfuri şi singurul mod de a strânge marfa este să jefuieşti alte nave. Acestea fiind spuse eu vă urez tuturor un joc bun.

Autor CATALIN RUSSEN
din micro CRIFS Software.

SEGA complete guide

În ultimii ani firma SEGA a câştigat din ce în ce mai mult "teren" în domeniul consolelor atât prin diversitatea cât şi prin performanţele produselor ei. La ora actuală ea deţine supremaţia în acest domeniu şi de aceea în continuare vă voi prezenta în linii mari produsele ei.

MEGA-CD

MEGA CD-ul este cea mai nouă realizare a firmei SEGA, iar "noutatea" după cum probabil aţi remarcat este sistemul de stocare a datelor:CD-ROM-ul.

Teoretic odată cu introducerea acestui sistem ar fi apărut o problemă, o întârziere la citirea datelor de pe CD, ceea ce ar fi micşorat viteza de joc şi totodată s-ar fi pierdut enorm din efectul animaţiei. Practic ea a fost rezolvată prin introducerea a 768k pentru buffer (cam lungimea unui joc!).

Un CD-ROM poate stoca în jur de 676000k, ceea ce înseamnă o mare parte din jocurile de pe MS şi MD. Datorită resurselor, grafica şi sunetul sunt peste cele oferite de alte sisteme: microprocesorul este un Motorola 68000 la 12.5MHz, iar cipul de sunet (stereo) este un PCM pe opt canale.

MEGA-CD-ul oferă şi un alt avantaj decât cele enumerate mai sus, acela că se pot asculta CD-uri cu muzică.

MASTER SYSTEM 2

59.99£ cu Alexx kidd, powerpack şi un joypad sau 89.99 cu două jocuri, light gun, joypad şi powerpack.



Primul Master System a fost lansat în Japonia în anul 1983, cea din Anglia având loc în 1987 bucurându-se, deasemenea, de un real succes.

Încă de la început casele de software, ca US Gold, s-au concentrat asupra realizării de jocuri pentru acest produs, ceea ce explică de ce la ora actuală cele mai multe jocuri se întâlnesc pe MS2(MS).

Master System 2 este cu siguranţă un exerciţiu de marketing căci cel de-al doilea se situează undeva sub primul Master System. S-a renunţat la butonul de reset şi la o parte din mufele de conectare a semnalului la monitor, pentru scădera preţului în schimb s-a introdus, din construcţie, jocul Alexx Kidd. Altfel cele două maşini sunt la fel, neivindu-se până acum probleme de compatibilitate a programelor.

MS este dotat cu: un microprocesor Zilog Z80, sunet mono, şi o rezoluţie de 256x192 pixeli cu maxim 16 culori pe screen, dintr-o paletă de 128. Formatul standard foloseşte cart-uri de 256k, însă se pot folosi şi cele de 512k, având posibiliatea să salvezi poziţia în care te afli în joc.

Din punct de vedere al compatibilitaţii, cu cele din America şi Japonia, lucrurile stau la fel ca pe MD.

GAME GEAR

99 £, fară jocuri sau alte periferice.

Acest produs este de fapt un MS în format compact, dotat cu un LCD , având următoarele dimensiuni: 6.5x5cm(cam mic?!). Bineînţeles, totodată cu încorporarea ecranului au dispărut şi problemele legate de sistemele TV şi frecvenţa de alimentare, însă apare o alta: cart-ul maxim folosit este de 256k.

Dacă jocul devine supărător datorită dimensiunii ecranului, nu vă rămîne altceva de făcut decât să cumpăraţi un adaptor Master Gear, cu ajutorul căruia aveţi posibilitatea să-l legaţi la un MS, totul la preţul de 34,99 £. Cu siguranţă nu pot juca doi simultan pe un singur joypad, dar există posibilitatea conectării a două GG-uri, cu ajutorul unui cablu special.

Astfel de moduri de cuplare au fost încercate şi pe alte produse, compatibile, cu ar fi Atari Lynx.

În privinţa datelor tehnice lucrurile, sînt aceleaşi ca la un MS,doar dimensiunile diferă: 20.5x11.5x3.5cm.

MEGA DRIVE

129.99 £ cu "Sonic The Hedgehog" plus powerpack şi un singur joypad.

Prima consolă pe 16-biţi a surprins prin succesul ei chiar de la lansare, în 1989 şi este puţin probabil ca ea să fie ameninţată de concurenţă. Mega Drive-ul este o maşină cu o calitate mai bună a sunetului(stereo) şi o viteză



mai mare. Datorită performanţelor, MD-urile au fost introduse în sistem tonomat oferind o imagine şi un sunetcalitativ superioare altor sisteme. Fiind dotate cu un cart de 512k preţul lor sare peste cel al al MD-urilor. Pot fi transformate în MS-uri cu ajutorul unui convertor. Aşa că cei care vor să joace pe MD ce se poate juca pe MS o pot face cu numai 29,99 £.

La preţul actual MD este incredibil de valoros, însă exista un singur inconvenient, aşa cum am spus şi la început în sistem este inclus un singur joypad ceea ce înseamnă că nu se pot juca doi simultan.

În cazul unui MD microprocesorul este un Motorola 68000, grafica având o rezoluţie de 320x240 cu 512 culori. Sunetul este stereo dar poate fi auzit numai prin intermediul unor căşti.

Versiunea americană poartă numele de GENESIS, însă nu este prea răspândită în Europa din cauza sistemelor de televiziune diferite. Cele din Japonia sunt importate în două versiuni: PAL şi SCART. O altă problemă ivită este cea a frecvenţelor, în America şi în Japonia, după cum ştiţi, frecvenţa la reţeaua de alimentare este de 60Hz, iar în Europa este de 50Hz. Pe de altă parte MD-urile (cele din SUA) folosesc un SCART pentru conectarea la TV. Dacă vrei să meargă cu SCART, îţi poţi cumpăra un convertor oferit de KC Games cu numai 25 £. Totodată prin intermediul lui poţi alege între cele două frecvenţe.

Cam atât despre produsele firmei SEGA .Ştiu, nu este prea mult însă ce v-am spus este de ajuns pentru a vă forma o idee despre ele.

2M

GROUND ZERO TEXAS

Jocul merge pe Mega-CD, Sega oferindu-ne o tehnică îndrăzneaţă prin Ground Zero Texas. Un mic oraş din Texas este cotropit de extratereştrii şi misiunea ta este să readuci liniştea în oraş. Supraveghezi patru locaţii şi bări de stare îţi indică intensitatea pericolului în fiecare zonă. În timp normal, vezi locuitorii din Ground Zero în viaţa lor de zi cu zi: unii profită de asta pentru a-ţi povesti istoria oraşului. Dacă o zonă este în pericol, te duci acolo ca să îndepărtezi orice extraterestru şi un vizor apare pe ecran pentru a-ţi indica ţinta. Atenţie, ei răspund cu arme distrugătoare. O grafică frumoasă, o povestire simpatică şi acţiune, ce-ţi poţi dori mai mult? Versiunile pe 3DO şi CD-Rom PC au ieşit pe piaţă în februarie '94.

GF SOFT & SS SOFT

MICRO PROSE

PROIECTELE LUI SID MEIER

Binecunoscutul autor al jocului Civilization prezintă un soft de un gen nou, CPU'S Bach. Acest program care rulează pe 3DO generează, în mai puţin de un minut, o bucată muzicală în stilul lui J. S. Bach, cu instrumentele pe care le doreşti. Efectul este uimitor. Pot să vă asigur că un non-specialist ca mine crede că este muzică cu adevărat compusă de Bach. Muzica este însoţită de animaţii variate şi somptuase. În cursul unei discuţii, Sid Meier a vorbit despre următoarele sale jocuri. Microprose ne va oferit deci în această vară, pe PC, o continuare la Civilization: Colonization!!! De data asta jocul se peterece în vremea descoperiri Statelor Unite de către diferitele naţiuni colonizatoare. Îţi poţi imagina restul... Cât despre Civil War, jocul de război care reconstituie războiul de secesiune, urmează să apară la sfârşitul anului pe PC.

HARRIER JUMP JET

Până acum pentru a pilota un Harrier GR7 sau un AV-8b, singura soluţie era să vă angajaţi în cadrul RAF (Royal Air Force) sau în marina SUA... Veţi putea în sfârşit să treceţi de această mică formalitate şi să începeţi să vă antrenaţi la bordul lor pentru a deveni un specialist în decolări şi aterizări verticale stăpânindu-le posibilităţile extraordinare de zbor (recul, zbor la mică altitudine etc.) Singur sau în escadrilă, misiunile primite vă vor purta prin Hong-Kong, într-un decor fantastic graţie noului sistem "Gouraud".

TASKFORCE

Rodul unor cercetări istorice aprofundate, această simulare este o reconstituire riguroasă a evenimentelor petrecute în insulele Solomon în anul 1942. Grafica şi sunetele digitizate sunt combinate cu o prezentare de nave în 3D pentru a vă da impresia că sunteţi întradevăr la bord. Veţi comanda o flotă de crucişătoare, distrugătoare şi cuirasate pe orice vreme, oricât ar fi de agitată marea iar cât timp exploziile în serie vor străluci în noapte şi cât timp torpilele inamice se vor năpusti neîncetat spre nava voastră nu o să aveţi sigur timp să aveţi rău de mare.

F15 III

Incepând cu o uimitoare secvenţa de animaţie scanată, F15 III demonstrează experienţa acumulată în realizarea simulatoarelor de zbor a băieţilor de la Microprose. Graţie unuei reuşite combinări de imagini Bitmap şi de forme 3D calculate, peisajele, cerul, şi aparatele sunt suprasaturate de detalii: nori de vată, mare cu valuri în mişcare, oraşe cu construcţii nenumărate, baze inamice pline de agitaţie, piste de decolare dotate îngrijit cu balize, etc... Cele trei zone de manevră

,Coreea, Panama și Golful Persic au o asemenea bogăție de detalii încât o simplă misiune de recunoaștere este o adevărată plăcere.

B17

În primăvara anului 1942, forțele aeriene ale SUA luau poziție în Marea Britanie pentru a efectua o ofensivă aeriană în Europa ocupată. Aceste misiuni extrem de periculoase vizau ținte strategice foarte precise și se efectuau chiar și în plină zi până în inima teritoriilor inamice. Bombardierul greu destinat acestei sarcini era quadrimotorul B17, Flying Fortress(Fortăreața Zburătoare)... O sarcină importantă vă așteptă pentru că de voi depinde atât pilotarea acestui monstru, navigarea și controlul posturilor de mitralieră cât și formarea și conducerea echipajului. Barajele aeriene și așii Luftwaffe-lui (forțele aeriene germane) vă așteaptă!

GUNSHIP 2000

Cinci ani după clasicul "Gunship", cel mai bun simulator de elicopter, apare această nouă versiune care beneficiază de un progres spectaculos realizat de programatori în domeniul animației de peisaje 3D. De data asta în loc de un singur Apache AH-64A aveți la dispoziție șapte dintre cele mai sofisticate elicoptere americane. Sute de misiuni solo sau în escadrilă vă vor purta din Europa centrală până în Golful Persic, în condiții de zbor foarte dificile, înfruntând de cele mai multe ori inamici mai numeroși.



Încarnați-l pe Alexandru, pe Cezar, pe Genghis Khan sau pe alți mari conducători celebrii ai istoriei universale în spectaculosul joc de strategie pe care vi-l propune Sid Meier, autorul celebrului "Railroad Tycoon". Începând



cu un simplu trib nomad în anul 4000 înainte de Isus Hristos trebuie să gestionați cât mai bine dezvoltarea sa economică, socială, politică și culturală de-a lungul timpului pentru ca, evoluând



să dea naștere unei adevărate Civilizații.

P.S.

Vă loviți de problema banilor? Ha, o bagatelă.! Luați o salvare cu scor acumulat (adică după ce ați jucat puțin) ex. "civil0.sve", porniți un Hex Editor (PC Tools 6.0 sau Norton DiskEdit) și încărcați în el salvarea aleasă. Apoi puneți cursorul pe Bytul cu numărul 13A în hexa, unde se află scorul și înlocuiți cu FF FF FF FF tot în hexa. Cum arată scorul vostru? Aha, 30000, da, e o afacere!

GF SOFT

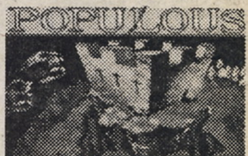
Un joc măreț! Dacă te simți în formă și vrei să simți adevăratul gust al puterii divine vei găsi aici câteva indicații care îți vor fi de ajutor:

- Încearcă să studiezi "World Description Screen", pentru că îți oferă informații vitale pentru a-ți înfrânge adversarul. Informația înseamnă Putere și ca să înfrângi Forțele Răului ai nevoie de tot ajutorul pe care îl poți obține.
- Gradul de dificultate al bătăliilor variază de la 0 la 5.000. Sunt incluse și câteva nivele mai ușoare care îți pot da șansa să te mai odihnești.
- Tipul de peisaj joacă o parte foarte importantă în strategia ta. Dacă te afli într-o lume de câmpii ierboase, trebuie să te folosești de ocazie pentru a-ți împrăștia populația în lung și-n lat. Astfel ei pot să călătorească pe distanțe mai mari decât în alte condiții, mai dificile. În lumile de zăpadă, gheață, stâncă și lavă oamenii îți obosesc repede și trebuie încurajați să se stabilească cât mai curând.
- Viteza de joc și taxele forțelor răului îți pot determina stilul de joc. Dacă el joacă repede și taxele lui sunt mari asta nu va fi neapărat în avantajul său. Îl poți lăsa să-și construiască puterea repede într-o zonă și apoi să provoci un vulcan ca să-i distrugi toată munca. Caută punctele slabe în felul în care forțele răului joacă.
- Numărul de lumi hotărește când poți să înalți sau să reduci altitudinea pământului. Poate când unul dintre orașele tale sau dintre oamenii tăi sunt în imagine, sau când orașul este vizibil. În ultimul caz trebuie să fi foarte atent spre a nu forța un Walker să iasă din așezare, întrucât el își poate găsi singur pământ plat înainte ca tu să-l poți construi din nou.
- Mlaștinile sunt folositoare, dar ai grijă, dacă-ți înmlăștinezi dușmanul. Good Walker-ii ar putea să intre în pământul mlăștinos și să se înnece.
- Gândește-te la efectele unei inundații. Dacă apa este fatală atunci poate ar trebui să-ți construiești așezările la o altitudine mai înaltă.
- Pentru folosirea cât mai economicoasă a Mannei încearcă să-ți construiești pământul plat cu un nivel mai sus decât nivelul mării. Aceasta îți va permite să populezi zone largi foarte repede. Totuși, pericolul de a fi inundat de forțele răului crește mai târziu, așa că încearcă să-ți conduci oamenii spre pământuri cu altitudini mai înalte.

Bun, hai să încercăm unul dintre nivele. Selectează GENESIS și apasă butonul 1.

Apasă butonul PAUSE. Aceasta îți permite să te obișnuiești cu ținutul. În stânga sus ai lista lumilor, deschisă la pagina care îți arată harta curentă a lumii. Pe ea se găsește o mică cruce albă, indicând partea curentă a hărții. Aceasta este mărită în partea de jos a imaginii.

Dacă te uiți pe harta lumii vei vedea puncte clipitoare, care reprezintă localizări ale oamenilor și ale așezărilor. La început concentrează-te să creezi un conducător puternic. Dă un



"click" pe "View Papal Magnet" sau "View Leader" și apasă butonul 1. Apăsând în continuare ai să vezi Leader-ii.

Creând mai mult pământ plat în jurul Leader-ului tău îi vei avansa tehnologia. Dacă creezi destul el va locui într-un castel. Puterea lui crește repede în acest fel. Dacă Leader-ul este prea aproape de marginea lumii, sau de stânci, el nu va avea destul pământ plat ca să posede un castel.

Populează cât mai mult pământ posibil. În acest fel, poate, Walker-ii vor ieși din orașe. Dacă totuși nu vor să iasă atunci va trebui să-i scoți.

Cum să scoți Walkerii afară din orașe

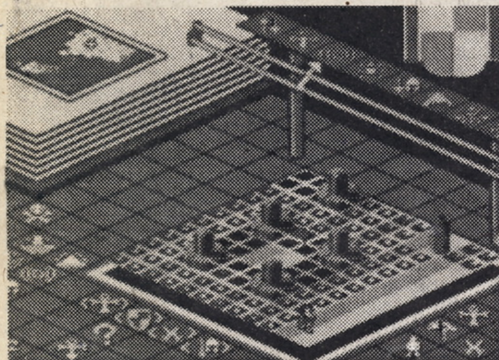
Dute la una dintre așezările tale folosind icon-ul "View Settlement". Obiectivul acum este să distrugi pământul plat din apropierea așezării fără să distrugi orașul. Selectează un punct apropiat de construcție dar nu direct pe clădire. Ridică sau redu nivelul acestui punct și astfel, mai puțin pamânt arabil va provoca scăderea dimensiunilor orașului. Dacă scazi mărimea

POPULOUS

unui oraş destul, un Walker va pleca. Când s-a dus destul de departe, poţi din nou să aplatizezi pământul şi vei avea iarăşi oraşul de înainte. Pe lângă asta vei avea şi un Walker în plus.

Cum să scoţi Walker-ii afară din castele

Este o tehnică foarte importantă. Scoţând locuitorii afară dintr-un castel îi obligi de fapt, să iasă din castel şi să se aşeze în construcţii mai mici. O bună parte dintre locuitori este obligată să plece şi când se stabilesc, probabil, prea mulţi oameni vor trăi într-o singură aşezare. Din nou vor fi scoşi afară. În acest fel un castel poate da naştere unui întreg şir de mici oraşe.



Tehnică avansată de scoatere afară a Walkerilor

În timp ce creezi mai mult pământ plat castelele vor răsări peste tot. Profită de ocazie ca să îţi împrăştii oamenii mai departe. Urmăreşte Walker-ii pentru ai ajuta să se stabilească sau să continuie să meargă.

Walker-ii pot fi forţaţi să se mute în teritorii noi folosind icon-ul "Influnce Behaviour". Singura cale de a-ţi controla în mod direct mişcările Walker-ilor este să posezi Papal Magnet, care poate fi plasat în orice loc dacă ai un conducător(Leader). Icon-ul "Influence Behaviour" provoacă Walker-ii fie să se alăture unui Good Walker, fie să meargă şi să lupte.

Strategia de luptă pentru Genesis

Deschiderea jocului

Hrăneşteţi populaţia iniţială.

1. Stabileşteţi toţi Walker-ii.
2. Scoate Good Leader-ul de la marginea lumii şi stabileşte-l într-un castel distrugând stâncile şi aplatizând pământul.
3. Pune Good Papal Magnet pe casa Good Leader-ului
4. Pune Scutul pe Good Leader; vei afla asfel dacă devine un Walker sau este atacat.
5. Caută noi Walker-i pentru a-i stabili, dacă nu dezvoltăţi toate oraşele în castele.

Mijlocul jocului

Clădeşte-ţi puterea.

În general nu-ţi scoate afară leader-ul. Lasă-l în castel ca să-i crească puterea. Ai putea să ai nevoie să-l mişti ca să populezi noi zone.

1. Ori de câte ori ai destulă Manna ca să provoci o catastrofă du-te la cel mai mare centru de populaţie (castelele) al forţelor răului şi provoacă cea mai puternică catastrofă posibilă. Concentrează-te asupra leader-ului forţelor răului.
2. Dacă ai Walker-i prea mulţi, stabileşte-i în castele.
3. Dacă ai Walker-i prea puţini, scoate câţiva afară din castele.
4. Dacă teritoriul tău devine suprapopulat şi ai un Strong Leader, du Papal Magnet într-o zonă pe care vrei să o dezvolţi. Selectează icon-ul "Go To Papal Magnet Influence Behaviour"şi scoate afară Good Leader-ul. Urmăreşte-l, având grijă ca el să nu devină prea slab. Când ajunge în spaţiul deschis selectează icon-ul "Settle Influence Behaviour" şi aplatizează pământul pentru el.

4a. Când Good Leader s-a stabilit, poţi să-i construieşti un castel şi apoi să reselectezi icon-ul "Go Papal Magnet". Apoi scoate afară alţi Walker-i. Când aceştia se apropie de Leader reselectează icon-ul "Settle".

4b. Cu câteva castele în plus vei putea să continui să scoţi afară Walker-i în noul tău teritoriu.

Înainte de sfârşitul jocului

Creează-ţi un Leader puternic.

1. Când populaţia este destul de mare, du Good Papal Magnet pe Evil Leader, sau în cel mai mare centru de populaţie al său. Asigurăte că Good Leader se găseşte într-un castel şi selectează icon-ul "Go To Papal Magnet".

1a. Scoate afară Walker-i din alte aşezări, asigurându-te că locuinţele lor rămân. Ei se vor alătura Good Leader-ului. Urmăreşte-i pentru a evita înecarea lor.

1b. Scutul îţi va arăta când Leader-ul tău devine un Walker; acum el este foarte puternic şi tu eşti gata de război.

Sfârşitul jocului

Porneşte la război.

1. Când Good Leader-ul tău este puternic du Papal Magnet pe o casă a forţelor răului şi selectează Go To Leader, Go To Papal Magnet.

Walker-ii tăi se vor muta în câmpul duşman. Când Good Leader soseşte şi Good Walker-ii se apropie selectează Go To Fight.

1a. Când simţi că există alte aşezări ale forţelor răului care necesită atenţia Walker-ilor tăi du iarăşi Papal Magnet pe o nouă aşezare a forţelor răului.

2. Dacă Leader-ul tău este slab, trebuie să-l aduci înapoi în câmpul tău şi să-i construieşti puterea. Du Papal Magnet pe o nouă aşezare a forţelor răului.
3. Dacă Evil Leader este prea puternic, încearcă să-l înmlăştinezi. Asfel ei distruge foarte mult din populaţia forţelor răului.
4. Folosind Papal Magnet, Go To Magnet şi Go To Fight, atacă aşezările şi nu Walker-ii care devin din ce în ce mai slabi, în timp ce aşezările devin din ce în ce mai puternice. Ca să ataci cu Walker-ii foloseşte mlaştina sau, dacă este posibil, redu altitudinea pământului din jurul lor.

În acest stadiu final al nivelului Genesis, devi direct implicat, conducânduţi oamenii spre aşezările pe care trebuie să le atace. Dacă ai destulă Manna un cavaler îţi va uşura mult sarcina. That's all folks!

SS SOFT & GF SOFT

RATING 72%

 14/20

 12/20

 12/20

 20/20

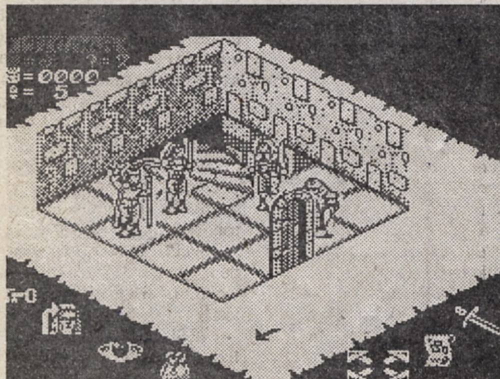
HERO

Ahoi prieteni! Povestea noastră începe într-un tărâm întunecat unde regele orcilor teroriza lumea cu armata lui de monștrii înspăimântători dintr-un castel blestemat de unde un vrăjitor nebun dorea să pună stăpânire pe lumea întreagă. Atmosfera este plină de mister, pericolul te paște la tot pasul, iar enigmele sporesc odată cu trecerea timpului. Dar oare vor rămâne așa lucrurile când patru viteji neânfricați, un barbar, un pitic, un elf și un vrăjitor vin să readucă pacea în aceste ținuturi și soarele pe tărâmul lui !?!

Așa că urcă-te în pod și coboară ceea ce odată se numea calculator, dă-i să mănânce jăratec, șterge de praf cablurile, curăță de rugină joysticul și lipește-l de masă. Nu uita să dezgropi din grădină cufărul cu jocuri și spunând formula magică încalecă pe scaun și să pornim la drum într-o adevărată aventură. Nu uita fiule că puțini s-au mai întors cu viață din lumea virtuală !

CONTROLUL JOCULUI

Poți juca jocul cu ajutorul kempstonului și a tastaturii cu urmatoarele taste: O - sus K - jos Z - stânga X - dreapta SPACE - foc. Deci, cum merge jocul; după ce te-ai familiarizat cu meniurile din prima parte a jocului, încarcă primul nivel, labirintul (the maze). Înainte de fiecare aventură vei înzestra cu puteri magice vrăjitorul și elful. În stânga sus, când intri în jocul propriu zis, în funcție de noroc și îndemânare vei obține un număr de pași ce-ți permit deplasarea. În stânga jos o cheie pe care o folosești când ești în dreptul unei uși pentru a o deschide (nu prea știi peste ce dai dacă intri buzna în cameră); un cap ce-ți permite să selectezi alt voinic, un ochi cu care te uiți prin camere de comori, uși tainice și trape, dar numai când în cameră nu se află nici un dușman și un sac unde îți ții licorile, armele, armurile, comorile găsite și puterile magice. Când vrei să-ți alegi cele necesare din lista prezentată nu trebuie decât să le selectezi și să le folosești asupra ta sau asupra dușmanului. În partea dreaptă-jos un set de direcții îți permit deplasarea cu câte o unitate, o hartă care-ți arată configurația castelului și date despre componente și în sfârșit o sabie. Cu ea intri în meniul de luptă, același cu harta, și cu săgeata te poziționezi pe dușmanul pe care vrei să-l ataci (ca să funcționeze trebuie să fii lângă el) și cu foc...CRASH!?!



1. LABIRINTUL

Acesta este testul tău final înainte de a trece mai departe. Ca să izbutești trebuie să-ți folosești toate puterile cu care ai fost înzestrat și să încerci să găsești o cale de ieșire din labirint. Drumul este presărat cu monștrii ce vor încerca să te oprească și chiar să te elimine. Spiritul de echipă trebuie să domine, deci toți pentru unul și unul pentru toți. Când unul din viteji va găsi primul calea de ieșire va fi recompensat cu 100 de monezi de aur. Ele vor fi folosite pentru a-ți cumpăra echipament pentru aventurile ce vor urma.

2. ELIBERAREA D-LUI RAGNAR

Dl. RAGNAR, unul dintre cei mai puternici cavaleri ai împăratului a fost răpit. Este luat prizonier de ULAG, căpetenia orcilor care cere o răscumpărare și alte favoruri. Tu trebuie să-l aduci înapoi în siguranță. Prințul MAGNUS îl va răsplăti cu 200 de monezi pe cel care va fi în stare să-l elibereze pe dl. RAGNAR.

Recompensa poate fi luată înainte de a începe și alte aventuri, dar nici o recompensă nu va fi plătită dacă dl. RAGNAR este ucis în timp ce evadează.

3. BÂRLOGUL CĂPETENIEI ORCILOR

Răpirea d-lui RAGNAR a nemulțumit foarte mult pe prințul MAGNUS și a ordonat ca ULAG care s-a făcut responsabil de răpirea d-lui RAGNAR, să fie scos afară din ascunzătoarea lui și omorât. Cel care-l va omorî pe ULAG va fi recompensat cu 100 de monezi, iar orice comoară găsită în bârlogul lui poate fi păstrată.

4. AURUL PRINȚULUI MAGNUS

Trei cufere cu comori au fost furate în timp ce erau aduse împăratului. S-a oferit o recompensă de 200 de monezi celui care va aduce înapoi cuferele cu tot aurul. Hoții sunt presupuși a fi o bandă de orci ce se ascund în muntele negru.

Căpetenia lor este GLUTHOR, un luptător haotic ce va opune rezistență. Odată aurul găsit, transportarea lui înapoi te va slei de puteri dar nu și de foloase.

5. LABIRINTUL MELAR

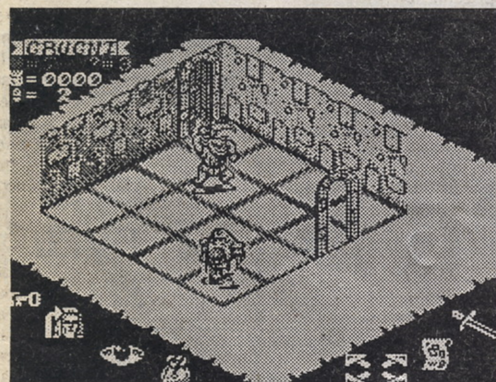
Cu mult timp în urmă, un vrăjitor puternic, pe numele lui, MELAR, a creat un talisman care poate mări puterea de înțelegere a magiei. Ținea talismanul cu el tot timpul temându-se să nu-i fie furat și folosit de aliații lui MORCAR. Se spune că a lăsat talismanul în laboratorul lui ce se afla în inima labirintului. Labirintul lui MELAR este împânzit de trape și gardieni magici. Legenda spune că va fi bântuit de acela care a căutat talismanul și distrus în încercare. Multe obstacole vei întâlni dar folosind cu vitejie armele de care dispui nu va mai fi așa de imposibil, iar talismanul va omorî marele vrăjitor.

6. MOȘTENIREA CĂPETENIEI ORCILOR

GRAK, respingătorul copil al lui ULAG a jurat că-și va răzbuna tatăl omorându-l pe cel care l-a ucis. În întregime i-au trebuit mai multe luni, în sfârșit v-a pus jos și capturat într-o ambuscadă. Acum sunteți ținuți prizonieri într-o temniță în timp ce-și frământă amărâtul de creier pentru a vă da o pedeapsă teribilă. În timp ce gărzile dorm, totuși, încearcă să deschizi zăvorul celulei cu un vechi os de șobolan. Din păcate, evadarea nu va fi deloc ușoară. Odată garzile alarmate trebuie să le înfrunți dar ai fost dezarmat și ai fost golit de tot ce aveai. Așa că găsește-ți echipamentul cât mai repede și evadează.

P.S. echipamentul este tot

QUEST



într-o cameră și nu cruța pe nimeni, inclusiv pe GRAC ce merită a fi pedepsit pentru fapta sa.

7. VÂNĂTOAREA DE PIATRĂ

Vrăjitorul personal al împăratului pur și simplu a dispărut. Împăratul se teme că nici nu a fost răpit, și nici nu a căzut pradă ispitelor magiei haotice. Trebuie să afli ce s-a întamplat cu KARLEN și, dacă mai este în viață, adu-l înapoi în siguranță. Vei fi răsplătit cu 100 de monezi pentru fiecare, dacă se mai întorc.

8. FOCUL FERMECAT

Orcii din Muntele Negru au folosit focul fermecat în atacurile lor. BALUR, focul fermecat, este bănuit că i-ar fi ajutat. Nici un foc magic nu-i poate face vreun rău și vrăjitorii împăratului nu sunt în stare să-i controleze puterile. Ai fost ales ca să intri în bârlogul lui, dedesubt, în adâncul Piscului de Foc al Muntelui Negru. Împăratul te va recompensa cu 150 de monezi pentru distrugerea lui BALUR.

9. CURSA CONTRA TIMP

Un ghid te-a condus într-o temniță zvonindu-se că ar tăinui un mare secret. Te-a lăsat în josul multor coridoare întunecate și în final te-ai trezit într-o cameră cu trei uși. Deodată ghidul a stins torța iar în întuneric l-ai auzit râzând. "Adio eroii mei", rânjea el batjocoritor în timp ce-o ștergea. Ți-ai dat seama îngrozit că este o cursă. Trebuie să evadezi sau să pieri în această întunecată gaură în timp.

10. CASTELUL MISTERIOS

Cu mult timp în urmă un vrăjitor nebun, OLLAR, a descoperit intrarea într-o mină de aur. Folosindu-se de marile sale puteri magice a construit un castel vrăjit deasupra intrării în mină pentru a o proteja. Castelul are multe porți magice și a fost împânzit de o mulțime de monștrii care au fost prinși în timp. Poți găsi intrarea? Mulți au încercat, dar castelul i-a zădărnicit de fiecare dată.

P.S. odată găsită intrarea te pricopsești cu 5000 de monezi dar ca să le obții trebuie să lupți, altfel degeaba te-ai zăpăcit prin ciudatul castel. Iar surpriza va fi mai mare dupa terminarea aventurii.

11. BASTIONUL HAOSULUI

Tărâmurile din est au fost invadate de orci și pitici prădători. Aflând acestea împăratul porunci ca un grup de voinici viteji să fie trimis pentru a-i distruge. Orcii sunt bine apărați într-o puternică fortăreață subpământeană cunoscută sub numele de Bastionul Haosului. Sunt conduși de un mic grup de luptători haotici. Va trebui să-ți croiești drum cu sabia înauntru și să omori toți monștrii întâlniți în cale. Plata se va face astfel:

10 monezi pentru fiecare pitic

20 monezi pentru fiecare orc

30 monezi pentru fiecare fimir sau luptător haotic omorât.

12. BARAK TOR, CASA WITCHLORD-ULUI

Războiul cu orcii din est se apropie iar împăratul trebuie să unească toate regatele mai mici pentru conflictul ce va veni. Pentru a reuși așa ceva trebuie să găsească străvechea Stea a Vestului pe care au purtat-o regii din legendă și ROGAR când s-a bătut cu MORCAR în anii trecuți. Celui ce va găsi nestemata i se vor da 200 de monezi. Nestemata zace în Barak Tor, locul de veci al WITCHLORD-ului. Era cunoscut ca regele morților, un puternic slujitor al lui MORCAR, și a fost distrus de Sabia Spiritului cu mult timp în urma. Este singura armă care poate să-l distrugă.

13. CĂUTARE PENTRU SABIA SPIRITULUI

În fosta ta aventură ai trezit la viață WITCHLORD-ul. El va fi o serioasă amenințare pentru împărat în războiul ce va veni. WITCHLORD-ul va trebui distrus înainte ca să-și readucă armata de nemuritori ca să atace forțele împăratului. Întâi trebuie să găsești Sabia Spiritului, numai aceasta armă străveche poate să-l distrugă. Sabia Spiritului a fost călită de piticii din munții de la capătul lumii și pusă să se răcorească în fântâna Elven din Lebin. Sabia zace acum într-un templu străvechi și ruinat iar tu trebuie să o găsești.

14. ÎNTOARCEREA LA BARAK TOR

Acum că ai găsit Sabia Spiritului trebuie să te întorci la Barak Tor și să te aperi de WITCHLORD. Împăratul a fost obligat mai departe să se întâlnească cu orcii din est în bătălia... Focul Negru. Dacă dai greș, WITCHLORD-ul va conduce armata sa de nemuritori și va ataca forțele împăratului din spate. Atunci nimic nu va mai putea împiedica forțele haotice de la invadarea tărâmului.

Acum că ai terminat, salvează-ți situația și zăvorăște-o bine în safe, vei avea nevoie de ea în Hero Quest 2. Pe parcursul jocului vei găsi tot felul de licori și puteri magice care-ți vor fi de mare ajutor dar trebuie să știi cum să le folosești, iată :

HEROIC BREW - îți dă voie să ataci de doua ori când o folosești;

HOLY WATER - va omorî orice creatură nemuritoare;

STRENGTH - îți mărește forța când ataci;

SPEED - îți va dubla numărul de pași;

HEALING - îți incrementează viața;

RESILIANCE - îți mărește forța de apărare când ești atacat.

Sper că jocul va plăcut și ați avut o aventură palpitantă citind și jucând jocul, acum este momentul să ne luăm rămas bun dar ne vedem curând în HERO QUEST 2.

de CĂTĂLIN RUSSEN
din MICRO CRIFS

RATING 73%

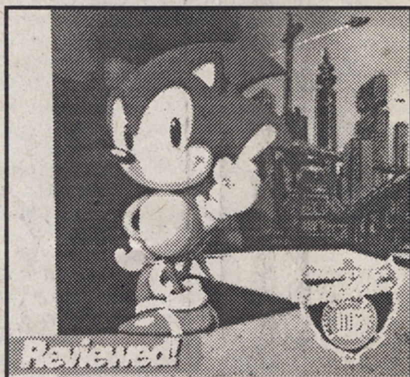
✎	17/20
♪	10/20
🎥	14/20
⧗	17/20

SONIC THE HEDGEHOG

Puţină lume se aştepta ca SONIC THE HEDGEHOG să se bucure de succes pe MS(Master Drive) aşa cum se bucură pe MD(Master System). Totuşi el reuşeste să atragă noi jucători, asta nu numai pentru că Sonic stabileşte noi "standarde" pe MS ci şi pentru că el este,întradevăr o realizare de excepţie a celebrei firmei SEGA(de ce să nu spunem cunoscută şi la noi).

Varianta de pe MS este cel puţin la fel de captivantă ca pe MD, asta pentru că după conversie au survenit o serie întreagă de schimbări: harta jocului este complet diferită iar stilul graficii este în mare parte schimbat. Excepţie fac nivelele în care acţiunea se petrece sub apă, cînd grafica este cam aceeaşi. Cei drept fundalul nu este la fel de simpatic dar există multe alte lucruri care te fac să-l joci.

"Sonic The Hedgehog" este împărţit in şase runde, fiecare la rîndul ei în trei acte. Caracterul devenit popular în occident atît prin promotion-ul făcut cît şi prin numărul vânzărilor, reuşeşte să atragă pe oricine prin acţiunile sale din timpul jocului: sare, aleargă, se rostogoleşte, etc. Nu este prea complicat însă trebuie să ajungi la sfârşitul unui nivel cât mai repede posibil, evitând "contactele" cu personaje ca: peştele mutant, viespi, peştii nebuni, etc. Omoară-le cu "spin attack" şi loveşte fiecare creatură înainte ca ea să te lovească pe tine, altfel... Culege inelele găsite pe parcurs pentru a căpăta la sfîrşitul nivelului puncte cât mai multe. Ai grijă căci de fiecare dată când eşti lovit pierzi toate inelele iar dacă se repetă încă o dată pierzi o viaţă. Strângând un anumit număr de inele la sfârşitul unui act ai posibiltatea să joci un nivel special. Înainte de a termina o rundă te întâlneşti cu Dr. Robotnik care în majoritatea rundelor adoptă o altă metodă de atac. Cea mai fascinantă parte este cea în care ai terminat o rundă când...(vă las pe voi să descoperiţi).



Versiunea lui "Sonic The Hedgehog" este fără îndoială unul dintre cele mai interesante jocuri văzute de mine pe Master System.

2M

RATING 82%

grafică	17/20
sunet	15/20
animaţie	17/20
durată de joc	17/20

LEGENDA

NIVEL DE INTERES

- grafică
- sunet
- animaţie
- durată de joc

CONCURS

Pentru început ceva foarte uşor:

1. Concurs de comentarii şi soluţii de jocuri. Cele mai bune materiale trimise pe adresa redacţiei vor fi publicate în revistă şi autorii lor vor beneficia de un premiu constînd dintr-un joc - la alegere - din biblioteca noastră (peste 3 GB de jocuri !!!)

2. CONCURS "PE BUNE" !!!

CINE SE SIMTE ÎN STARE SĂ-L PROVOACE PE CAMPIONUL NOSTRU LA "MORTAL KOMBAT" E RUGAT SĂ ÎNDRĂZNEASCĂ, DAR ÎNAINTE SĂ DEMONSTREZE (DISKETĂ CU SAVE) CĂ E ÎN STARE SĂ AJUNGĂ PE ULTIMUL NIVEL, (NU NE PIERDEM VREMEA CU AMATORI). PREMIUL E SURPRIZĂ, DAR VĂ ASIGURĂM CĂ NU VEŢI FI DEZAMĂGIŢI...

HOBBYTE'S

2HD GAMES MAGAZINE

SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PREȚ LEI 790

NR. 2/1994

ÎN CURÎND !

Pirates Gold !

